PC ACTION

www.pcaction.de

13. JAHRGANG
AUSGABE 146
4/2008
€ 5,30

PC ACTION 4/2008

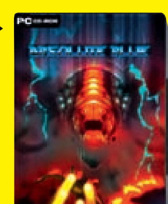
PROJECT ORIGIN • LOST • FAR CRY 2 • LEFT 4 DEAD • BATTLEFIELD HEROES • RACE DRIVER: GRID u. v. m.

DVD

3 TOLLE SPIELE AUF DVD IM HEFT



EARTH 2160
Preisgekröntes Strategiespiel der Extraklasse



ABSOLUTE BLUE
Ballern, bis das Joypad glüht



ÖÖLFMETER!
Dein Fußball-Geschicklichkeits-Test

FETTE MODS & MAPS AUF DVD!



Forgotten Hope 2: 1.170 MB Zweiter Weltkrieg



Hardqore: Verwandelt den Ego-Shooter in Contra



Parrot: Wissen ist Macht

Retro-Report: Die 10 besten Spiele für C64

EXKLUSIVE INFOS + VIDEO!
So krass geht der Horror-Shooter **F.E.A.R.** weiter

PROJECT ORIGIN

LOST
+VIDEO
Erfahre, was die Fernsehserie verschweigt!

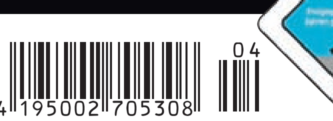


+VIDEO
FAR CRY 2
Geprüft: Kann Crysis da noch mithalten?



LEFT 4 DEAD
Angespielt: Die große Zombie-Jagd beginnt!

USK 16



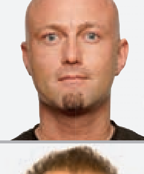
COMPUTEC MEDIA

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,20

Die Redaktion



Magazin



JOACHIM HESSE
... trainiert mit *Kane & Lynch* Banküberfälle, um seine neuen Möbel zu finanzieren, und telefoniert mit gut aussehenden Frauen.



HARALD FRÄNKEL
... hat einen fiesen Intelligenztest im Heft versteckt und ist gespannt, wie viele Leser mit Pauken und Trompeten durchrasseln.



WOLFGANG FISCHER
... stellte mit Erschrecken fest, dass er mittlerweile auf 4.000 (!) Spielstunden in *WoW* kommt. Zum Vergleich: Das sind 3.999,95 mehr, als Dennis mit Sex verbracht hat.



ALEXANDER FRANK
... konnte seine Kollegen ganze zwei Wochen lang gut leiden, weil ihm keiner von ihnen auf den Keks ging. Dann war sein Urlaub aber schon vorbei.



DENNIS BLUMENTHAL
... nutzt die Fastenzeit, um seinen Adonis-Körper noch weiter in Form zu bringen, und plädiert dafür, das Wochenende auf vier Tage auszudehnen.

MICHAEL GRILL
... bunkert sich nach der Produktion erstmal vier Tage lang ein, um bei *Call of Duty 4* endlich Rang 55 zu erreichen und im TV Eishockey zu gucken.

Mods & Maps



MARC BREHME
... muss alle Schränke seiner Wohnung auf hohe Beine stellen, weil sein Sohn laufen gelernt hat und kein Schubfach samt Inhalt mehr vor ihm sicher ist.



ANDREAS BERTITS
... hat sich einen neuen, großen Fernseher gekauft, mit dem er auch im fortgeschrittenen Alter noch erkennen kann, was für Müll Tag für Tag gesendet wird.

Online



LUKASZ CISZEWSKI
... hängt an der Nadel, weil er sich unbedingt auf die grandiose US-Superhelden-Serie *Heroes* einlassen musste. Hiro Nakamura ist eben eine coole Sau.



CHRISTIAN GÜRNTH
... hat sich einen tollen neuen Fernseher gekauft, um einen Grund zu haben, sich eine aktuelle Konsole zuzulegen. Klingt logisch, oder?

Bild des Jammerns



Verehrte Leser, jeden Monat schießen wir für Sie ein blödes Foto. Und das geht so:

Fischer: Meine Herren, warum sind Sie heute so lieb zueinander und gehen sogar fast ohne Waffen aufeinander los? So nett kenne ich Sie gar nicht ...

Hesse: Weil wir uns erst nach der Produktion umbringen werden. Jetzt posieren wir nur für das Auftaktfoto! Also, Blumenthal, stecken Sie sich Ihren Revolver wohin!

Blumenthal: Aber der passt doch so gut zu meinen Cowboy-Stiefeln!

Fränkel: Komisch, heute Morgen hatten Sie noch Stöckelschuhe und Minirock an.

Bertits: Herr Hesse, dürfte ich meinen Kiefer wieder langsam einrenken? Meine Zunge wird kalt ...

Brehme: Mein Mittagessen auch ...

Fränkel: Könnte mir eigentlich jemand erklären, was wir mit diesem Foto darstellen wollen?

Frank: Die Masse an Ego-Shootern und Actionspielen, über die wir diesen Monat berichten. *Damnation* zum Beispiel. Oder *Far Cry 2*. Oder *Left 4 Dead*. *This is Vegas*. *Battlefield: Heroes*. Oder unser Titelthema: *Project Origin* (der Nachfolger von *F.E.A.R.*).

Blumenthal: Boah, ey! Herr Frank, wie schaffen Sie es als Exil-Weißrusse, so zu sprechen, dass in Ihren Sätzen Klammern auftauchen?

Hesse: Ruhe jetzt! Posiert weiter! Zeigt euch richtig gewaltbereit, wie es schon in euren psychiatrischen Gutachten hieß.

Fischer: Soll ich mich dazugesellen? Ich könnte ja auf unseren österreichischen Neuzugang eintreten. So wie jeden Tag.

Grill: Sie schlagen mich aber nicht immer, nur weil ich Ausländer bin, oder?

Frank: Nein, nein, mich schlägt er doch auch.

Fischer: Dann schlage ich heute zur Abwechslung mal den Herrn Blumenkohl. Mit dieser Tastatur, die ich gerade aus meiner linken Gesäßtasche raushole.

Hesse: Oha! Mich würde jetzt echt interessieren, was Sie dann in Ihrer rechten Tasche haben.

Fischer: Einen Linienbus. Der bringt uns alle zusammen in die Irrenanstalt. Los, einsteigen!

Alle: Juhu! Ein Hoch auf unseren Busfahrer ...

PC ACTION ALS PDF:

PC ACTION als PDF
Auf der Internetseite www.epaperstar.de bekommen Sie die aktuelle Ausgabe zum Herunterladen im papiersparenden PDF-Format. Es lebe der Regenwald!



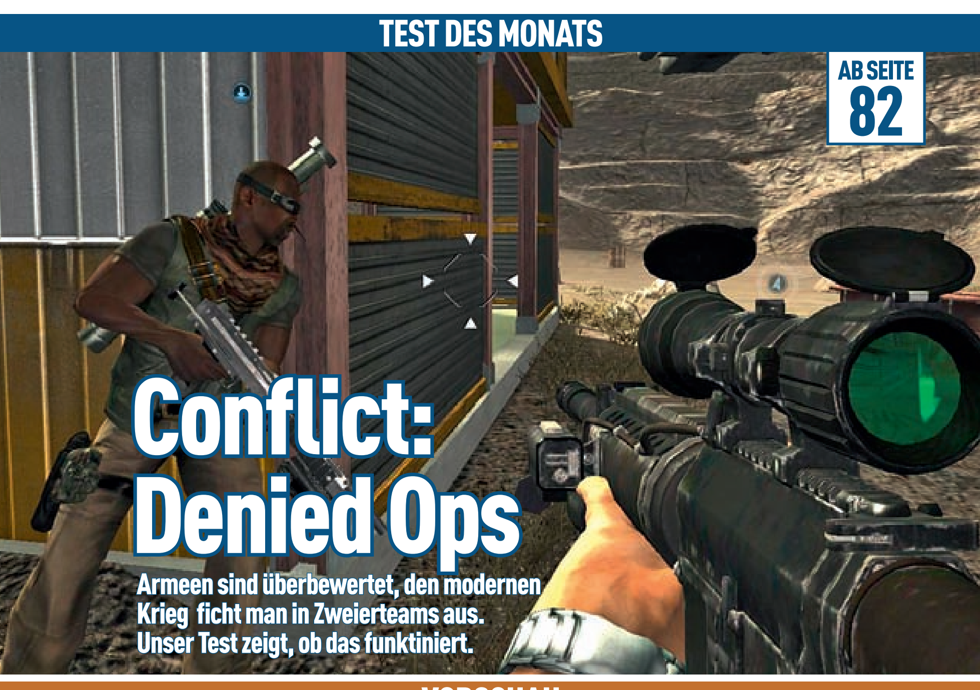
IM HANDEL:

PC ACTION + Film
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit einer blutigen Beilage – einem Spielfilm auf einer zweiten DVD.

Sonderheft: Crysis
Alles zum Shooter-Überflieger! Tipps und Tricks, Hardware-Beratung, Riesenposter und zwei DVDs!



TEST DES MONATS



Conflict: Denied Ops

Armeen sind überbewertet, den modernen Krieg ficht man in Zweierteams aus. Unser Test zeigt, ob das funktiniert.

VORSCHAU



Far Cry 2

Da ist gewaltig was im Busch! Diesen abgedroschenen Spruch können Sie wörtlich nehmen, denn in Ubisofts Ego-Shooter fackeln Sie afrikanisches Gestrüpp in nie gekannter Grafikpracht ab.

THEMA DES MONATS



Project Origin

Es kann nur eine Fortsetzung zum Horror-Epos F.E.A.R. geben. Oder doch nicht? Wir verraten, warum uns das neue Projekt aus dem Hause Monolith Angst macht.

PC ACTION 4/2008

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

E-SPORT

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

EXTRA

MODS & MAPS

SPIELETIPPS

HARDWARE

Wer braucht schon Shader 3.0 und all den Schnickschnack. Die Klassiker sind eh meist besser – bloß zum Laufen muss man sie bekommen!

MODS & MAPS

Verwandeln Sie Quake 4 in ein völlig neues Spiel! Dazu gibt es jede Menge weiterer Mod-Leckereien für Half-Life 2, Crysis und viele mehr.

AB SEITE 114



HARDWARE

AB SEITE 126



Wiederbelebt

Spieleklassiker hat jeder zu Hause, bloß dumm, dass sie auf aktuellen Betriebssystemen nicht mehr laufen. Oder etwa doch?

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

Vollversion: Absolute Blue • Earth 2160 • Öölfmeter! • **6 Spiele-Demos:** Assault Heroes • Imperium Romanum • eXperience 112 • Sam & Max 202: Moai Better Blues • Video Strip Poker Supreme • Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm (nur auf 16er Version) • **14 Videos:** Codename: Panzers - Cold War • Conflict: Denied Ops • Damnation • Far Cry 2 • Hired Guns: The Jagged Edge • Imperium Romanum • Kabus 22 • Lost • PC ACTION kocht: Bratsport Manager 2008 • PC ACTION spielt International Soccer • Project Origin • Quake 4: Hardqore • Rainbow Six: Vegas 2 • Turok

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Weitere Inhalte: **1 Demo:** Conflict: Denied Ops • **6 Videos (erweitert):** Conflict: Denied Ops • Far Cry 2 • Kabus 22 • Project Origin • Rainbow Six Vegas 2 • Turok

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft

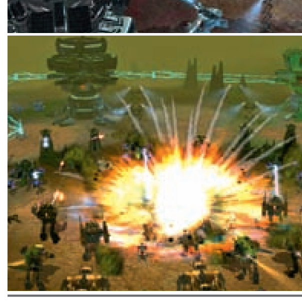


VOLLVERSION

Earth 2160

Abwechslungsreicher Strategieknaller mit packendem Szenario





- Wertung in PC ACTION 8/2005: 91%
- Internetverbindung zur Aktivierung benötigt
- Vier spielbare Parteien
- Vier Solokampagnen mit je sieben Missionen
- Modulares System beim Einheitenbau
- Mehrspielerpartien für bis zu acht Spieler
- Komplettlösung auf DVD

GENRE	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG	1,2 GHz, 512 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch, Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.earth2160.com

VOLLVERSION

Absolute Blue

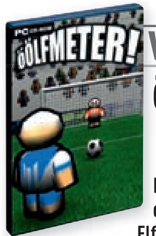
Actiongeladenes Ballervergnügen für Retro-Fans





- Wertung in PC ACTION 7/2005: 72%
- Vier Welten mit 12 Levels, unterteilt in 60 Sektoren
- Umfangreiches Waffensystem
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Bildschirmfüllende Bossgegner
- Atmosphärische Soundeffekte und Musik
- Highscore-Liste im Internet

GENRE	Action
VORAUSSETZUNG	500 MHz, 64 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.intermediaware.de



VOLLVERSION

Öölfmeter!

Erleben Sie die Angst des Tormanns beim Elfmeter hautnah!



- Spaß für einen oder zwei Spieler
- Unkompliziert und leicht erlernbar
- Zu zweit gegeneinander im Netzwerk spielbar
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Witziger Comic-Look
- Chatfunktion im Netzwerkmodus
- Vollbild- und Fenstermodus

GENRE	Sportspiel
VORAUSSETZUNG	1,6 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (nein)
INTERNET	www.entwicklerszene.de

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DEMOS

Conflict: Denied Ops — NUR AUF AB-18-DVD

Imperium Romanum — EXKLUSIV!

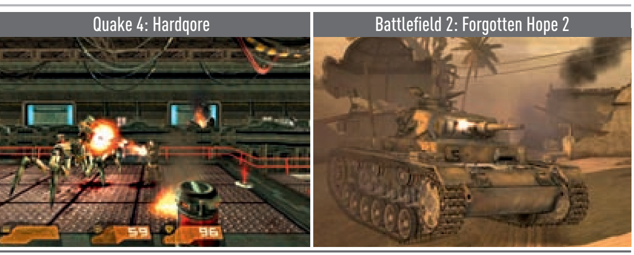


Weitere Demos finden Sie auf DVD.

MODS & MAPS

Quake 4: Hardqore

Battlefield 2: Forgotten Hope 2



Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS

Far Cry 2 — ERWEITERT AUF AB-18-DVD

Project Origin — ERWEITERT AUF AB-18-DVD

PC ACTION kocht Bratsport Manager 2008

Lost: Das Spiel



Weitere Videos finden Sie auf DVD.

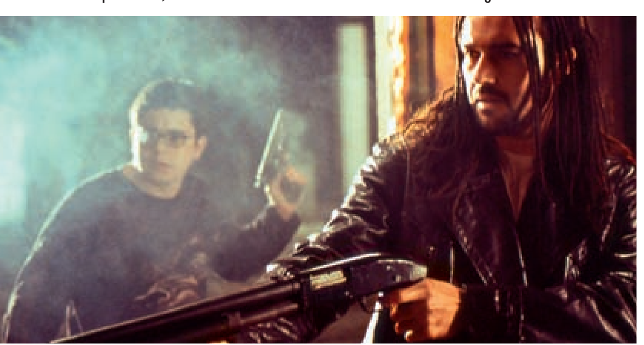
FILM

Una de Zombies

Nur in: PC ACTION 2 DVD + FILM

Unverschämt witzig und vollkommen abgedreht: Diese spanische Horrorkomödie ist nichts für zartbesaitete Gemüter.

Die beiden Verlierer Aijon und Caspan wollen ihren Traum verwirklichen und einen Horrorfilm drehen. Das ambitionierte Projekt beginnt äußerst vielversprechend, entwickelt sich aber schnell zu einer bluttriefenden Katastrophe, als echte Zombies auftauchen und einen Darsteller nach dem anderen auf brutale Weise um die Ecke bringen.



PC ACTION

Vollversion: Earth 2160

Der gelungene Abschluss der *Earth*-Trilogie entführt Sie ins Weltall.

Vollversion: Absolute Blue

Nicht nur für Retro-Fans: actiongeladene Dauerballerei mit dicken Endbossen.

Vollversion: Öölfmeter!

Fußball auf das Wesentliche reduziert: das ewige Duell Schütze gegen Torwart.

Earth 2160, Absolute Blue, Öölfmeter!

SEITE A

DEMOS
- Assault Heroes
- Conflict: Denied Ops (nur auf AB-18-VERSION!)
- eXperience 112
- Imperium Romanum
- Sam & Max 202: Moai Better Blues
- Video Strip Poker Supreme
- Warhammer 40.000: Dawn of War: Soulstorm (nur auf Ab-16-DVD)

VOLLVERSIONEN
- Absolute Blue
- Earth 2160
- Öölfmeter!

MODS & MAPS
- Armed Assault
- - Editor-Anleitung
- Crysis
- - Crysis Tournament Map-Pack
- Doom 3
- - The Dark Mod Demo

TIPPS & TRICKS
- Komplettlösung Earth 2160 (pdf)
- Kurztipps 3/2008 (pdf)

STANDARD-TOOLS
- Adobe Reader 8.0
- DirectX 9.0c
- Gamers.IRC5.15
- Smartserver
- VLC 0.8.4a win32
- Wallpapers
- WinRAR

SEITE B

EXTRAS
- PC-ACTION-Podcast #18 (mp3)
- PC-ACTION-Podcast #19 (mp3)
- PC-ACTION-Titelsong Malm: Sturm (mp3)

MODS & MAPS
- Battlefield 2
- - Forgotten Hope 2
- Neverwinter Nights
- - Das Lied der Götter
- Neverwinter Nights 2
- - Herz der Finsternis
- Quake 4
- - Hardqore
- World of Warcraft
- - Parrot

VIDEOS
- Codename: Panzers – Cold War
- Conflict: Denied Ops (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Damnation
- Far Cry 2 (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Hired Guns: The Jagged Edge
- Imperium Romanum
- Kabus 22 (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Lost: Das Spiel
- PC ACTION kocht Bratsport Manager 2008
- PC ACTION spielt International Soccer
- Project Origin (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Quake 4: Hardqore
- Rainbow Six: Vegas 2 (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Turok (erweitert auf AB-18-VERSION!)

UPDATES
- Crysis v1.1 (int)



4/2008

PC ACTION

DVD

Achtung, Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

Du willst es doch auch!

Hammer-Spiele und Hardware für null Komma nix

Wer jetzt für PC ACTION einen Leser wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine tolle Prämie kassieren! Ganz ohne Zuzahlung und versandkostenfrei!



50-EURO-GUTSCHEIN SQOOPS

Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von 50 € und kann für alle Artikel im sqoops-Shop unter www.sqoops.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.
PRÄMIEN-NR.: 003338

LESER JETZT WERBEN + DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



USB-STICK A-DATA MYFLASH PD9 8 GB

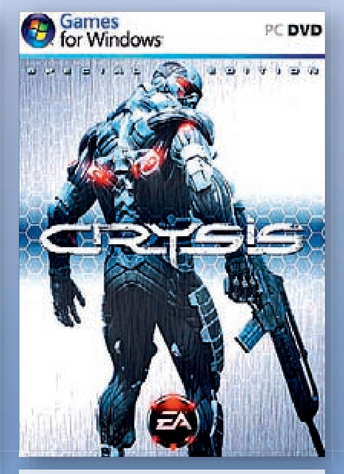
Der USB-Stick A-DATA myFlash PD9 ist Plug&Play-fähig. Einfach in den USB-Port einstecken und schon können acht Gigabyte Daten gelesen und beschrieben werden. Es werden keine externe Stromversorgung oder weitere Kabel benötigt. Der USB-Stick ist klein wie ein Feuerzeug, benötigt unter Windows Me/2000/XP/Vista keine Treiber, ist bootfähig (bei Unterstützung dieser Funktion durch das Motherboard) und erschütterungsbeständig. Somit ist er ideal für den Transport von Daten geeignet.
PRÄMIEN-NR.: 003358



Motel (DVD)
Packender Thriller, bei dem zwei Unschuldige als Opfer in einem Snuff-Film mitwirken sollen.
PRÄMIEN-NR.: 003341



BIOSHOCK PC-DVD
Der Unterwasser-Ego-Shooter besticht durch intelligente Gegner und Grusel-Atmosphäre. Sichern Sie sich jetzt Ihr Exemplar!
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**
PRÄMIEN-NR.: 003243



CRYSIS COLLECTOR'S EDITION
Crysis ist ein Science-Fiction-Ego-Shooter des Entwicklers Crytek, dem schon das von Kritikern hochgelobte *Far Cry* zu verdanken ist.
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**
PRÄMIEN-NR.: 003301

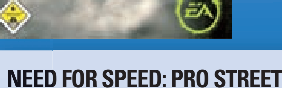


HELLGATE: LONDON (PC)
Erschaffe deinen individuellen und einzigartigen Action-Helden in *Hellgate: London*!
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**
PRÄMIEN-NR.: 003275



Prämie ohne Handy/Kamera





FIGUR WIKINGER AUS GOTHIC 3
Die streng limitierte Wikinger-Sammlerfigur aus der bekannten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins ziert die Wohnung jedes *Gothic*-Fans.
PRÄMIEN-NR.: 003079

SP-1000 PLUS SOLAR CHARGER
Nutzen Sie die Energie der Sonne und des Lichts! Das mobile Ladegerät SP-Charger tankt über seine beiden Solar-Panels Energie und frischt so seinen internen Akku auf. Laden Sie dann Ihre mobilen Endgeräte wie Handy, MP3-Player & Co.
PRÄMIEN-NR.: 003351

LOGITECH G11 KEYBOARD
Mit zahlreichen Programmiermöglichkeiten, zwei USB-Anschlüssen und beleuchteten Tasten für Spieler ein Traum von Tastatur. Holen Sie sich das edle Teil auf Ihren Schreibtisch!
PRÄMIEN-NR.: 003197

NEED FOR SPEED: PRO STREET
Rasen mag nicht nur der Gärtner. In die schnellsten Autos der Welt möchten Sie doch bestimmt auch mal einsteigen. Abonnieren Sie PC ACTION und lassen Sie diesen Traum mit *Need for Speed: Pro Street* endlich wahr werden! Los!
PRÄMIEN-NR: 003286

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD + FILM-Abo
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD AB-18-EDITION + FILM-Abo
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 50

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

TOP NEWS



GRAND THEFT AUTO 4

Serben bringen Glück

Endlich! Gespannt wie ein Flitzebogen fuhren wir nach München, um das neue *GTA* endlich selbst zu spielen.

ACTION | Bei der Präsentation konnte man die Aufregung spüren – wird der jüngste Spross der Kultserie die hohen Erwartungen erfüllen? Schon der erste Blick machte Appetit, denn *GTA 4* hat eine Optik, die es mit aktuellen Rennspielen aufnehmen kann.

ALLOHOL AM STEUER

In der ersten gezeigten Mission kippt sich der serbische Protagonist Niko Bellic mit einem Gaunerkollegen ordentlich eins hinter die Binde. Die Quittung erhält der Spieler umgehend: Bereits auf dem Weg zur Karre haben wir große Schwierigkeiten, den angetrunkenen Hauptdarsteller zu steuern und rempeln verärgerte Passanten an. Die folgende Autofahrt gestaltet sich dank hohem Promillegehalt noch heikler als der Fußmarsch, und bereits nach wenigen Metern endet die Fahrt mit einem Totalschaden. Unser Malheur erregt natürlich die Aufmerksamkeit der Ordnungshüter. Auch hier gibt es Neuigkeiten: Der Fahndungslevel wird jetzt nicht mehr durch Sternchen symbolisiert, sondern ein Kreis auf dem Radar gibt an, in welchem Gebiet die Polizisten suchen. Schaffen Sie es, unbemerkt den Kreis zu verlassen, sind Sie in Sicherheit – sollten Sie jedoch erspäht werden, springt das Ding sofort wieder mittig über die Spielermarke. Das macht die Verfolgungsjagden realistischer. Die Schusswechsel fallen ebenfalls authentischer aus. Erstmals kann der Hauptcharakter hinter fast jedem Objekt in Deckung gehen. Ein Termin für die PC-Version von *GTA 4* steht noch nicht fest. Ralph Wollner

Info: www.rockstargames.com

WORLDSHIFT

Neues Weltbild



Ein beeindruckender Gegner aus dem kommenden Strategiespiel *Worldshift*.

Vor einigen Monaten berichteten wir Ihnen von *Worldshift*, einem vielversprechenden Strategiespiel der Black Sea Studios. Nun sind neue Bilder und ein Video erschienen!

STRATEGIE | Das zweiminütige Vorschau-Film zeigt verschiedene Kampfszenen und einige der detaillierten Einheiten in abwechslungsreichen Umgebungen. Der Strategie-Titel, der besonders Mehrspieler-Anhänger begeistern soll, erscheint irgendwann 2008. Dennis Blumenthal

Info: www.worldshift-game.com

JUST CAUSE 2

Bleib stunthaft!


»Beruflicher Aufstieg: Fensterputzer.«

Spezialagent Rico Rodriguez hält sich todesmutig an der Front eines Helikopters fest.

Im September 2006 ließ Spezialagent Rico Rodriguez es zum ersten Mal krachen. Nun kündigte Eidos die Fortsetzung des Action-Spektakels an.

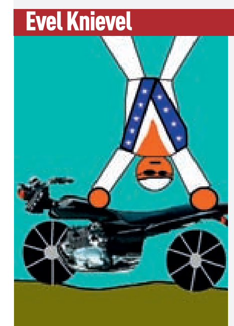
ACTION | Allzu viel ist bis jetzt noch nicht bekannt über *Just Cause 2*. Sicher ist immerhin, dass der Titel von den Avalanche Studios realisiert wird, die schon den sehr guten ersten Teil entwickelten (PC ACTION-Wertung: 81 Prozent). Protagonist des Spiels ist wieder der gerissene Spezialagent Rico Rodriguez. In seinem neuen Abenteuer verschlägt es ihn auf die Inselwelt von Panau (Südostasien). Welches Ziel er verfolgt, ist noch nicht klar, aber laut Hersteller Eidos darf sich der Spieler auf einem 1.000 virtuelle Quadratkilometer umfassenden Areal mit neuen Waffen, Fahrzeugen, Stunts und einem verbesserten Wurfhaken austoben. In der riesigen *Just Cause 2*-Welt soll es verschiedene Klimazonen geben. Wettereffekte sorgen für eine realistische Atmosphäre. Auch das Luft-, Land- und See-Stuntsystem wird für *Just Cause 2* weiterentwickelt, um deutlich gewagtere Action-Einlagen zu ermöglichen. Bei den neuen Vehikeln arbeitet Avalanche zudem an einer verbesserten Steuerung, damit Rodriguez noch komfortabler durch die Gegend brettern kann. Wann der Action-Titel erscheint, ist noch nicht bekannt. Dennis Blumenthal

Info: www.justcausegame.com

Knallharte Jungs

Rico Rodriguez ist eine coole Sau, aber auch in der Realität gibt es waghalsige Typen.

Evel Knievel



Evel Knievel war wohl der beste Motorradfahrer der Welt – gleich nach sämtlichen PC ACTION-Redakteuren, versteht sich. Einmal soll er sogar über ganz New York gesprungen sein, während er sich nebenbei rasiert und ein Buch gelesen hat. Einfach unglaublich!

Steve Irwin



Steve Irwin, auch bekannt als der Krokodiljäger, war ein echter Teufelskerl. Er drang furchtlos in den Lebensraum von Tieren ein, hielt diese in die Kamera und brüllte „Oh look!", „This is great" oder „This is amazing!". 2006 wurde er dann von einem Rochen erstochen. Doof.

Dirk Bach



Dirk Bach – der Mann der Männer. Er ist die größte lebende Mugel – halb Mensch, halb Kugel. Er trägt nicht nur maßgeblich zur Verbreitung von Breitbildfernsehern bei, sondern zeigt auch den Dschungelcamp-Weicheiern, dass man wirklich alles fressen kann!



BILD DIR MEINE MEINUNG!


»Frischfleisch im Swinger-Club.«

Wer weiß? Vielleicht kriegen wir unser Idol Uwe Boll dazu, irgendwann ein Liedchen mit uns zu trällern?

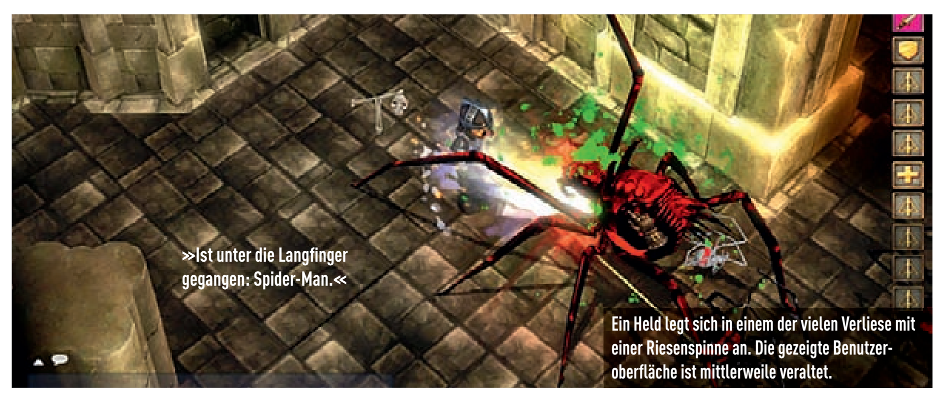
AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: ESSEN AUF REEDERN

Mir are Singstars!

Am 7. Februar um 14 Uhr wurde von uns der erste gesungene Spiele-Artikel der Welt geboren. Das war wenige Minuten, bevor ich begann, diese Zeilen zu schreiben, und noch immer bin ich völlig verstört. Gerade noch ein strahlend blauer Tag, und nur wenige schräge Töne später braut sich am Firmament die totale Finsternis zusammen. Es ist, als wäre Gott unter der Dusche an Ohrenkrebs gestorben. Unseren ersten Song widmeten wir jedoch nicht dem Herrn, sondern Rockstars *GTA 4* (www.pcaction.de/?article_id=631558). Keine Bange – nichts wird uns davon abhalten, in Zukunft weitere Titel zu besingen und unseren Traum von einer Musikerkarriere zu verfolgen. Im Gegensatz zu den *DSDS*-Kandidaten wissen wir übrigens, dass wir scheiße sind. Kurz: Ihre Song-Wünsche senden Sie bitte an Leserbrieffreund Fränkel. Besuchen Sie außerdem umgehend unsere Webseite, um ein Stück Musikgeschichte zu erleben. Wo wir schon bei Träumen sind: Im Schlaf kam mir vor einigen Tagen die beste Idee der Welt. Logisch, dass ich sofort von der Arbeit nach Hause gefahren bin, um den Traum niederzuschreiben. Worum es darin ging? Ganz einfach: „Pufftucky Fried Donalds"! Stellen Sie sich vor, Sie könnten zwölf Hotwings und einen Big Mac essen, während Sie mit zwei Prostituierten im Whirlpool hocken. Alles, was der kultivierte Mann von Welt zum Leben braucht – in nur einem Etablissement vereint! Ein anderer Wunsch von mir ging leider nicht in Erfüllung, und der lautete „zehn Kilogramm weniger auf den Rippen!" Ich verstehe das überhaupt nicht, denn ich tu wirklich alles, um abzunehmen. Vielleicht sollte ich weniger essen und mich bewegen? Andererseits sehe ich neben Joachim Hesse, Wolfgang Fischer, Christian Gürnth und Marc Brehme immer noch schlank aus. Passt doch!

MYTHOS

Held ohne Geld


»Ist unter die Langfinger gegangen: Spider-Man.«

Ein Held legt sich in einem der vielen Verliese mit einer Riesenspinne an. Die gezeigte Benutzeroberfläche ist mittlerweile veraltet.

So sieht die Zukunft der Action-Rollenspiele aus: Komplexer als *Diablo 2*, hübscher als *Titan Quest* und ... kostenlos!

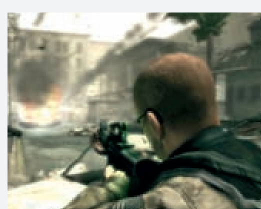
ACTION-ROLLENSPIEL | Sie haben richtig gelesen! *Mythos*, bei dem gerade die Beta-Testphase läuft, dürfen Sie schon bald kostenlos aus dem Internet herunterladen. Kostenpflichtige Spielmerkmale wird es geben, doch diese sind nicht verpflichtend, um *Mythos* durchzuspielen. Als Pyromant, Ingenieur oder Blutvergießer schnetzeln Sie sich durch fünf umfangreiche Gebiete, von denen laut Entwickler drei komplett fertig sind. Genretypisch verfolgen Sie die Kämpfe im neuesten Action-Rollenspiel der Flagship Studios (*Hellgate: London*) von schräg oben. Anders als bei der Konkurrenz handelt es sich bei *Mythos* um einen ausschließlich online spielbaren Titel. Wie bei *Guild Wars* treffen Sie Freunde in Städten, um dann alleine oder gemeinsam in abgeschlossenen Levels auf die Jagd zu gehen. Einen genauen Erscheinungstermin gibt es noch nicht. Wolfgang Fischer

Info: www.mythos.com

LIES MICH!

Shadow Harvest

Action | Die in Hannover angesiedelte Software-Schmiede Black Lion Studios hat den Action-Titel *Shadow Harvest* angekündigt. Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle der beiden Agenten Myra Lee und Aron Alvarez, die für die sogenannte Intelligence Support Activity auf der ganzen Welt verdeckte Operationen durchführen. Interessant: Als Myra spielt sich der Titel wie ein Schleich-Shooter, mit Aron erleben Sie brachiale Actionkost. Als Veröffentlichungstermin wird das 1. Quartal 2009 angepeilt. (MG)



Info: www.shadowharvest.com

X³: Terran Conflict

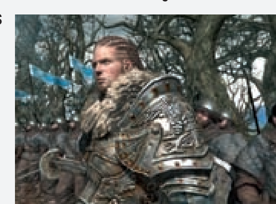
Wirtschafts-Simulation | Gute Neuigkeiten für alle Anhänger von *X³* – Koch Media kündigte für das dritte Quartal die Veröffentlichung von *X³: Terran Conflict* an. *Terran Conflict* ist ein eigenständig spielbares Spiel und setzt die Geschichte von *X³: Reunion* fort. Der Titel soll der Höhepunkt der *X*-Trilogie werden und den Spieler in das umfangreichste *X*-Universum aller Zeiten schicken, um mehr Missionen als jemals zuvor zu meistern. Große Worte! Warten wir ab, ob *Terran Conflict* hält, was der Hersteller verspricht. (DB)



Info: www.deepsilver.com

Kingdom under Fire 2

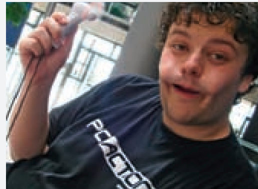
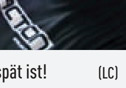
Action | Die Entwicklerstudios Blueside und Phantagram haben bekanntgegeben, dass sie an *Kingdom under Fire 2* arbeiten. Das Spiel soll wie seine Konsolen-Vorgänger, *Kingdom under Fire: The Crusaders* und *Kingdom under Fire: Heroes*, ein Mix aus Action und Strategie werden, bei dem Sie wahlweise alleine oder online mit anderen Spielern in die virtuelle Schlacht ziehen. Geplanter Erscheinungstermin: 2009. (DB)



Info: www.phantagram.com

PC ACTION-Shirts im Online-Shop

Intern | Viele haben es sich gewünscht, nun ist es Wirklichkeit: Ab sofort finden Sie in unserem Online-Shop auf www.pcaction.de famose und limitierte T-Shirts mit dem Logo Ihrer Lieblingszeitschrift. Für schlappe 14,95 Euro können Sie sich bis zum 3. März das begehrte Sammlerstück sichern. Zugreifen, bevor es zu spät ist! (LC)

Info: www.pcaction.de



In einer arabischen Stadt herrscht reges Treiben, während die Heldin Saraya hoch zu Ross auf einen neuen Auftrag wartet.

»Versteckt sich im Gras: Ostervase.«

DIE SIEDLER 6: REICH DES OSTENS

Klimawandel

Das große Wuseln geht weiter. *Die Siedler* zieht es in den Nahen Osten, wo sie sich unter anderem den wetterbedingten Widrigkeiten stellen.

AUFBAU-STRATEGIE | Wer glaubt, die *Siedler* würden im Add-on *Reich des Ostens* zum aktuellen Hauptspiel *Aufstieg eines Königreichs* die ehemalige DDR wieder aufbauen, der liegt voll daneben. Denn im März schickt Sie Blue Byte in die arabischen Länder. Hier erleben Sie eine Kampagne mit acht Missionen. Das Wetter spielt dabei eine sehr wichtige Rolle, denn in der Regenzeit können Straßen überflutet werden. Und das erschwert den Handel ungemein. Andreas Bertits

Info: http://siedler.de.ubi.com

BELTION: BEYOND RITUAL

Beschwörkraft

Die Ukraine bringt nicht nur jede Menge radioaktiven Staub nach Westeuropa: Jetzt kommt auch ein Action-Rollenspiel aus dem Land des Super-GAUs.



»Die Oben-ohne-Bedienung hatte ich mir anders vorgestellt.«

Der auserwählte Nekromant kämpft verbissen gegen eine Gruppe Barbaren.

ACTION-ROLLENSPIEL | Undank ist der Welten Lohn: Da wird Ihr Alter Ego von den Priestern des Todesgottes liebevoll zum auserwählten Super-Nekromanten großgezogen – und statt seine dunklen Kräfte einzusetzen, will er sie wieder loswerden. *Beltion: Beyond Ritual* von Rostok Games spielen Sie in der Verfolgerperspektive, der Titel punktet vor allem mit einer ungewöhnlichen Geschichte. Über dem Veröffentlichungstermin der deutschen Version hängt allerdings noch ein dickes Fragezeichen. Michael Grill

Info: www.beltion-game.com



Die sexy Hochelfe ist eine von den sechs geplanten Charakteren in *Sacred 2: Fallen Angel*.

Lustobjekt des Monats

Steckbrief

Spiel: Sacred 2: Fallen Angel
Name: Adune
Künstlername: D. Elfin
Position: Auserwählte Magierin des Hochelfen-Adels
Alter: 21
Geschätzte Körbchengröße: Handfüllend. Finden wir prima!
Geburtsort: In einem kleinen Dorf nahe der Hochelfen-Hauptstadt. Mehr wollten uns ihre Eltern (= Entwickler Ascaron) nicht verraten.
Internetseite: www.sacred2.com
Woran wir denken, wenn wir sie hier so räkeln sehen: Natürlich an das, woran wir *immer* denken – Bier.
Neuigkeiten zum Spiel: Die schlechte Nachricht: *Sacred 2* verschiebt sich auf September 2008. Laut Hersteller Ascaron möchte man mit diesem Schritt einer Patch-Orgie nach der Veröffentlichung vorbeugen. Die gute Nachricht: Die Entwickler versprechen eine Demo-Version – und zwar noch vor dem Verkaufsstart.



DER ULTIMATIVE SHOWDOWN



Chris Jacobs, einer der drei steuerbaren Söldner, in seiner vertrauten Umgebung.

»Warnung des Gesundheitsministers: Raucher kann tödlich sein.«

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

In Feuer-Laune

Weil George W. Bush bald weg vom Fenster ist, scheint der Dritte Weltkrieg abgewendet. Zumindest im echten Leben.

ACTION | Fette Wummen, tonnenweise Sprengstoff, mächtige Panzer und massig Feindkontakt: *Mercenaries 2: World in Flames* scheint ein Abenteuerspielplatz für Explosions-Junkies zu werden! Zumindest bestärken uns die frisch veröffentlichten Screenshots in dieser Annahme. Die Zerstörungsorgie der Pandemic Studios versetzt Sie in die Rolle der drei aus dem Konsolen-Vorgänger bekannten Söldner, die im krisengebeutelten Venezuela die Sau rauslassen und dem ansässigen Diktator mächtig in den Arsch treten. In der Verfolgerperspektive erkunden Sie die frei begehbare Spielwelt und jagen alles in die Luft, was Ihnen vor den Lauf kommt. Neben einem dicken Arsenal an Handfeuerwaffen stehen Ihnen dutzende Fahrzeuge wie Panzer, Buggys oder Kampfhelikopter zur Verfügung. Der Krieg bricht übrigens im Sommer 2008 aus. Michael Grill

Info: www.mercs2.com



Der amerikanische Panzer setzt dem russischen Panzerwagen mit seinem Flammenwerfer arg zu.

»Neue Attraktion: der Lauda-Simulator.«

AUF DVD VIDEO

CODENAME: PANZERS – COLD WAR

Heißes Eisen

Der Kalte Krieg war überhaupt nicht kalt. Zumindest wenn es nach der ungarischen Software-Schmiede Stormregion geht.

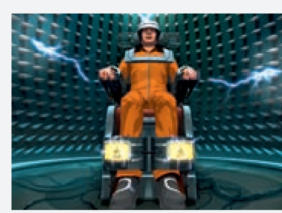
ECHTZEIT-STRATEGIE | *Codename: Panzers – Cold War* spielt im Jahre 1949. In einem fiktiven Szenario nehmen Sie es mit der Armee des vereinten Ostblocks auf. Wir zogen mit einer Vorabversion in den Krieg und sorgten in den fünf spielbaren Missionen für ordentlich Radau in den gegnerischen Reihen. Wie schon in den Vorgängern steuern Sie das Geschehen aus der Sicht von schräg oben (Iso-Perspektive) und haben neben normalen Truppen wie Panzern und Infanterie meist eine Heldeneinheit unter Ihrer Fuchtel. Wenn Sie wichtige Kartenabschnitte eingenommen haben, erhalten Sie Prestige-Punkte, die Sie zum Aufmotzen Ihrer Einheiten verwenden. Besonders angetan waren wir vom Flammenwerfer. Die neue Gepard-3-Engine macht *Codename: Panzers – Cold War* richtig schick. Das Spiel soll Ende März bei den deutschen Händlern einschlagen. Michael Grill

Info: www.panzers-coldwar.de

LIES MICH!

Goin' Downtown

Adventure | Die Entwickler der Adventure-Schmiede Silver Style Entertainment werkeln derzeit fleißig an einem Science-Fiction-Abenteuer namens *Goin' Downtown.* Die Geschichte spielt im Jahre 2072 in New York. Sie übernehmen die Rolle des Polizisten Jake, der eines Tages vor seiner Tür eine bewusstlose Schönheit ohne Erinnerungen findet. „Besser geht's nicht", denkt man sich jetzt, doch am nächsten Tag ist die Gute tot. Scheiße. Jake kommt bei seinen Ermittlungen Dingen auf die Spur, die weitreichende Konsequenzen haben. Verheißungsvoll! *Goin' Downtown* soll im zweiten Quartal erscheinen. (DB)



Info: www.the-games-company.com

Empire: Total War

Rundenstrategie | Neue Informationen und Bilder zum nächsten Teil der *Total War*-Serie: So wurde unter anderem bekannt, dass es während der Schlachten nun Wettereinflüsse wie Wind gibt, die die Schussreichweite und Genauigkeit der Einheiten beeinflussen. Für weitere Informationen über das 2008 erscheinende Strategiespiel besuchen Sie einfach die offizielle Webseite. (DB)



Info: www.totalwar.com

13th Century: Death or Glory

Strategie | Frischfleisch für Hobby-Generäle: Im neuen Strategiespiel *13th Century: Death or Glory* spielen Sie die größten Schlachten des Mittelalters nach. Der Titel der russischen Entwickler Unicom Games kommt nicht so umfangreich daher wie die *Total War*-Serie und verzichtet auf eine strategische Weltkarte. Stattdessen liegt der Fokus auf der korrekten historischen Darstellung der Gemetzel. Das Spiel stinkt zwar technisch gegen aktuelle Titel ab, könnte aber wegen der realistischen Schlachten für Strategen interessant werden. Wenn alles nach Plan läuft, dürfen Sie am 6. März 2008 in den virtuellen Krieg ziehen. (MG)



Info: www.massenschlachten.de

PC ACTION- Sonderheft 2/2008: Assassin's Creed

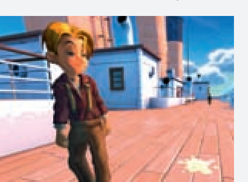
Vermischtes | Pünktlich zum Erscheinen von *Assassin's Creed* versorgen wir Sie mit einer Tonne Infos zu Ubisofts Action-Spektakel. Die PC ACTION-Sonderausgabe enthält detaillierte Lösungswege für alle Attentate und verrät Ihnen dank umfangreicher Karten, wo Sie die gut versteckten Bonusgegenstände finden. Ab 5. März im gut sortierten Zeitschriftenhandel! (WF)

Info: www.pcaction.de

LIES MICH!

Leisure Suit Larry: Box Office Bust

Action-Adventure | Die Vertriebsfirma Vivendi Games setzt im Herbst die legendäre *Leisure Suit Larry*-Serie fort – für PC, Playstation 3 und Xbox 360. Sie schlüpfen in die virtuelle Haut des Knaben Larry Loveage, der während eines Ferienjobs im Filmstudio seines berühmten Onkels Larry Laffer einer Verschwörung auf die Spur kommt. Entwickler Team 17 (*Worms*-Reihe) verspricht eine frei erkundbare Welt, prickelnde Jump&Run-Einlagen, heiße Rennen, spaßige Rätsel, knifflige Puzzles und natürlich auch „Girls, Girls, Girls"! (MB)



Info: www.vugames.de

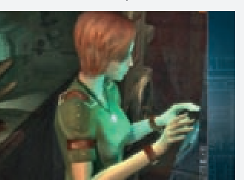
Fun Orb

Vermischtes | Mal eben zwischen zwei Nickerchen am Schreibtisch ein paar Außerirdische grillen oder einige Rätselnüsse knacken? Aber ohne erst zwei Stunden ein Spiel installieren und sich womöglich noch durch ein Handbuch quälen zu müssen? Genau das bietet ab Februar das Spieleportal Fun Orb. Browserspiele aller Genres, die ratzfatz zur Verfügung stehen und Erfolgserlebnisse versprechen. Fun Orb wird alle zwei Wochen mit neuen Spielen gefüttert und kostet Sie drei Tacken monatlich. (MB)

Info: www.funorb.com

AUF DVD DEMO eXperience112

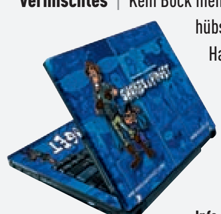
Adventure | Am 6. März will Ihnen das französische Entwicklerstudio Lexis Numérique (*In Memoriam 1 & 2*) mit *eXperience112* eine völlig neue Spielerfahrung bescheren. Das Adventure spielt auf einem gestrandeten Schiff mit einem mächtigen Überwachungssystem. Dessen drehbare Kameras nutzen Sie, um Protagonistin Lea Nichols an vielen Gefahren vorbei durch die Schauplätze zu lotsen. (MB)



Info: www.experience112-game.de

Designfolien

Vermischtes | Kein Bock mehr auf Einheitsoptik? Dann hübschen Sie doch Ihre Notebooks, Handys und MP3-Spieler mit coolen Designs aus unserem Onlineshop auf. Ein Renner sind die „Shakes & Fidget"-Designs, aber es sind auch Eigenkreationen möglich. (MB)



Info: http://pcaction.3dsupply.de/shop

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Wo sollte Ihrer Meinung nach die Spielemesse Games Convention stattfinden?

Stadt	Anteil
Leipzig	32%
München	22%
Köln/Düsseldorf	18%
Frankfurt	15%
Berlin	13%

THE COKE ZERO GAME

Ab in die Vorrunde!



»Die ersten zwei Minuten eines Erotikfilms sind langweilig.«

Eine hübsche Blondine fordert Sie heraus, vier Aufgaben zu erledigen, bevor Sie das Stadion betreten können.



»Brennt: Furunkel im Nacken.«

In der Umkleidekabine der Damen zeigt der Held, wie cool er ist, und jongliert mit einem brennenden Ball.

Damit er noch ein Fußballspiel sehen kann, helfen Sie Tim durch vier Prüfungen und gewinnen vielleicht Tickets für die Europameisterschaft.

BROWSER-SPIEL | Tim, Held der Coca-Cola-Zero-Werbespots, hat ein Problem: Er muss noch rechtzeitig ins Stadion kommen. Drei scharfe Mädels bieten Hilfe an. In vier Prüfungen muss Tim beweisen, dass er es draufhat, und kann so einen Ehrenplatz auf der Tribüne ergattern. Im Browser-Spiel *The Coke Zero Game* schlüpfen Sie in die Rolle von Tim, fahren Auto, bringen eine Wand mit Bällen zum Einsturz, jonglieren und befreien eine nette Dame in einer Art Riesenflipper. Bis Ende März können Sie noch Punkte sammeln, um sechs mal zwei VIP-Karten für die Fußball-EM zu gewinnen. Aufgepeppt wird der Titel von North Kingdom durch Spielfilmsequenzen. Stehen Sie auf Geschicklichkeitsspiele und möchten Sie die EM live erleben, statten Sie der unten genannten Webseite einen Besuch ab und versuchen Sie Ihr Glück. Andreas Bertits

Info: www.coke.de



Süße Träume

Was bedeutet EM?
A) Eminem
B) Europameisterschaft
C) Erni und Merd

Zur Feier des neuen Browser-Spiels *The Coke Zero Game* verlosen Coca-Cola und PC ACTION drei Playstation-3-Konsolen samt *UEFA Euro 2008*-Spiel. Beantworten Sie einfach unsere Frage oben rechts. Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20.



3x
SONY PLAYSTATION 3 MIT SPIEL *UEFA EURO 2008*

Mit Sonys aktueller Next-Generation-Konsole bleiben Sie am Ball.
Wert: rund 1.350 Euro.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **18. März 2008**



* Im Tarif Xtra Nonstop ist die Option Xtra Nonstop automatisch voreingestellt und kostet mtl. 0,99 €. Mit der Option Xtra Nonstop wird für jedes Inlandsgespräch zu T-Mobile Deutschland und ins dt. Festnetz (ausgenommen Service- u. Sonderrufnummern) für die 1. Min. pauschal ein Betrag von 0,29 € vom Xtra-Konto abgebucht. Ab der 2. Min. sind diese Verbindungen kostenlos. Jede Verbindung wird netzseitig nach 2 Std. getrennt. Die sofortige Wiederherstellung der Verbindung ist möglich; es werden dann erneut für die 1. Min. 0,29 € berechnet. Verbindungen von T-Mobile in andere Mobilfunknetze werden stets pro Min. mit 0,29 € berechnet. Wenn Xtra Nonstop als Option nicht mehr eingestellt ist, beträgt der Preis für Inlandsgespräche zu T-Mobile Deutschland, ins dt. Festnetz (ausgenommen Service- u. Sonderrufnummern) sowie zu anderen Mobilfunknetzen 0,29 €/Min. Abgerechnet wird im 60/1-Sekunden-Takt. Voraussetzung für die Wirksamkeit von Xtra Nonstop ist, dass der Kunde zum jeweiligen Abbuchungszeitpunkt des mtl. Optionspreises über ein ausreichendes Guthaben auf seinem Xtra-Konto verfügt. Die 1. Abbuchung erfolgt i. d. R. innerhalb von max. 24 Std. nach Buchung der Option, danach mtl. stichtagsbezogen. Die Option kann mit Wirkung zum darauf folgenden Abrechnungszeitpunkt gekündigt werden (Kündigungsfrist 1 Tag). Die geschäftliche/gewerbliche Nutzung der Option wird ausgeschlossen.

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

1. Far Cry 2

AUF DVD VIDEO



Die aufwendig inszenierten Explosionen sind eines der Aushängeschilder des Ego-Shooters.

»Beim Griechen üblich: Nach dem Essen gibt's Uzi bis zum Abwinken.«

1 ▲ (2)

Worum geht es?

Far Cry-Held Jack Carver hat ausgedient. In Teil 2 übernehmen Sie die Kontrolle über einen von mindestens acht vorgefertigen Charakteren und verdingen sich als Söldner in einem vom Krieg gebeutelten afrikanischen Staat. Ihr Ziel ist einfach: Sie wollen dem Geheimnis Ihrer Identität auf die Spur kommen.

Warum brauchst du es?

Weil Sie vor Ihren Freunden unglaublich cool dastehen, wenn Sie sagen können: „Ich habe den *Far Cry*-Nachfolger durchgespielt!" Sie brauchen wirklich noch mehr Gründe? Wie wäre es mit grandioser Grafik, packender Hintergrundgeschichte und abwechslungsreichem Spielablauf?

Was gibt es Neues?

Gut Ding will eben doch Weile haben. Klingt blöd, ist es auch, trifft für *Far Cry 2* aber anscheinend zu. Zum x-ten Mal wurde das Spiel nun verschoben – auf Ende 2008. Was es sonst noch Neues über Ubisofts Ego-Shooter zu berichten gibt, verrät Ihnen Action-Junkie Harald Fränkel in seiner Vorschau ab Seite 52.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Ubisoft Montreal	Erscheint	4. Quartal 2008

2. Assassin's Creed



2 ▼ (1)

Worum geht es?

Das Heilige Land zur Zeit der Kreuzzüge: Altaïr, Mitglied der Assassinengilde, fällt bei seinen Oberen in Ungnade und muss zur Strafe zehn Bösewichter um die Ecke bringen.

Warum brauchst du es?

Weil es unverschämt viel Spaß macht, als mittelalterlicher Hitman über die Dächer der Städte Jerusalem, Akkon und Damaskus zu hetzen und seine Beute auszuspähen.

Was gibt es Neues?

Es tut sich endlich was in Sachen PC-Version. Wie Ubisoft kürzlich bekannt gab, soll die PC-Fassung mehr Abwechslung bei der Informationsbeschaffung und Nebenaufgaben bieten.

Genre	Action	Hersteller	Ubisoft Montreal	Erscheint	März 2008

3. Grand Theft Auto 4



3 ■ (3)

Worum geht es?

Der Kampf um Liberty City hat begonnen. Als Ostblock-Gangster legen Sie sich mit anderen Kriminellen und der Polizei an, um Ihr angehende Verbrecherkarriere voranzutreiben.

Warum brauchst du es?

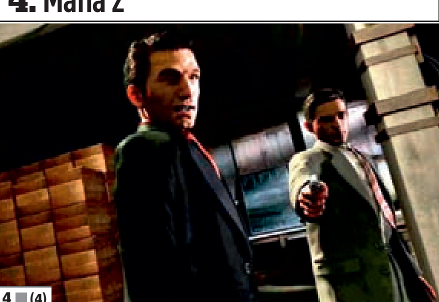
Weil der Name *GTA* für drei Dinge steht: Qualität, eine packende Geschichte und kompromisslose Action vom Anfang bis zum fulminanten Ende des Spiels. Wird bei Teil 4 nicht anders sein!

Was gibt es Neues?

Die Anzeichen verdichten sich, dass die *GTA 4*-Konsolenfassungen tatsächlich Ende April im Laden stehen. Hoffen wir, dass Rockstar danach mit Volldampf am PC-Gegenstück werkelt.

Genre	Action	Hersteller	Rockstar Games	Erscheint	2008

4. Mafia 2



4 ■ (4)

Worum geht es?

Um eine ganz eigene Interpretation des amerikanischen Traums. Als Mitglied einer Verbrecherfamilie mit italienischen Wurzeln dienen Sie sich vom Handlanger bis zum Boss der Sippe hoch.

Warum brauchst du es?

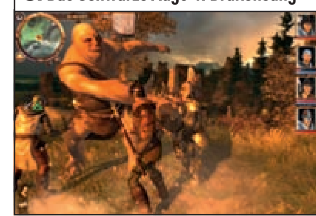
Weil Sie eine ähnlich spannende Hintergrund-Story und Action auf derart hohem Niveau sonst nur bei den Spielen der *Grand Theft Auto*-Reihe finden. Capisce?

Was gibt es Neues?

Hersteller Take 2 hat sich *Mafia*-Entwickler Illusion Softworks einverleibt. Wohl bekomm's! Die Tschechen arbeiten unter dem Namen 2k Czech natürlich weiter an dem Actiontitel.

Genre	Action	Hersteller	Illusion Softw.	Erscheint	2008

5. Das Schwarze Auge 4: Drakensang



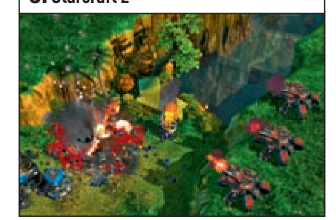
Worum geht es?
Aventurien ist in Gefahr! Mit Ihrer Gruppe wackerer Recken retten Sie das Fantasiereich vor dem sicheren Untergang.

Warum brauchst du es?
Weil das Pen&Paper-Rollenspiel, auf dem *Drakensang* basiert, einfach nur spitze und eine perfekte Vorlage für ein PC-Spiel ist.

Was gibt es Neues?
Sie wollen schon wieder Neuigkeiten? Hat Ihnen die riesige Vorschau in der vergangenen Ausgabe nicht gereicht? Mann, sind Sie undankbar!

5 ■ (5)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Radon Labs	Erscheint	Sommer 2008

6. Starcraft 2



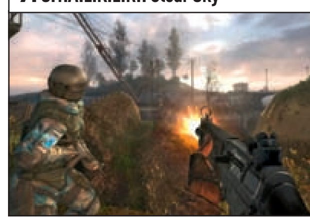
Worum geht es?
Zerg, Protoss und Terraner kämpfen um die Herrschaft über Planeten und die dortigen Rohstoffvorkommen.

Warum brauchst du es?
Aus demselben Grund wie Teil 1. Die drei höchst unterschiedlichen Völker sorgen für unheimlich abwechslungsreiche Echtzeit-Schlachten.

Was gibt es Neues?
Blizzard hat auf der offiziellen Webseite des Spiels eine Fan-Ecke eingerichtet. Dort steht auch ein Fanpaket zum Download bereit.

6 ▲ (9)		Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Blizzard	Erscheint	2008

7. S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky



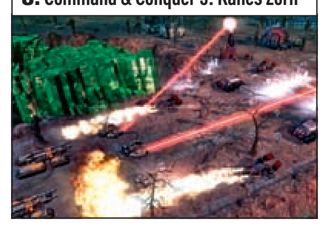
Worum geht es?
Als Söldner erleben Sie die Vorgeschichte zum Ego-Shooter *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* hautnah mit. Das wollten Sie doch, oder?

Warum brauchst du es?
Weil *Clear Sky* neben überarbeiteten Levels aus Teil 1 viele neue Spielabschnitte bietet, die dank überarbeiteter Grafik klasse aussehen.

Was gibt es Neues?
Die ukrainischen Entwickler von GSC Gameworks haben mit Deep Silver endlich einen deutschen Vertrieb für den Shooter gefunden. Glückwunsch!

7 ▲ (10)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	GSC Gameworks	Erscheint	2. Quartal 2008

8. Command & Conquer 3: Kanes Zorn



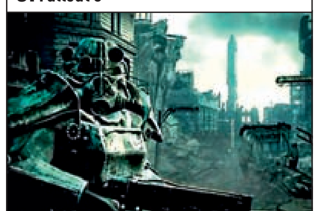
Worum geht es?
Begleiten Sie *C&C*-Oberbösewicht Kane durch spannende Aufträge, die vor, während und nach *Tiberium Wars* angesiedelt sind.

Warum brauchst du es?
Wem die zahlreichen frischen Missionen nicht reichen, der freut sich vielleicht über den brandneuen Welteroberungsmodus.

Was gibt es Neues?
Das würden Sie gerne wissen, hm? Dann blättern Sie schnell weiter auf Seite 74 zu Herrn Blumenthals fantastischer Vorschau!

8 ▲ (12)		Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	EA L.A.	Erscheint	27. März 2008

9. Fallout 3



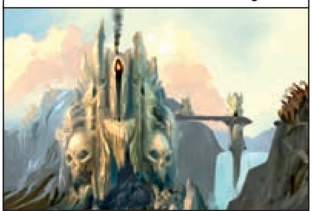
Worum geht es?
Ein atomarer Ernstfall verbannt Sie in einen Bunker. Als Ihr Vater verschwindet, müssen Sie sich dem Überlebenskampf in der Außenwelt stellen.

Warum brauchst du es?
Weil es etwas Besonderes ist, das vielschichtige, abgedrehte *Fallout*-Universum zu erforschen. Noch mehr in der neuen *Oblivion*-Optik.

Was gibt es Neues?
Herzlich wenig. Wenn der Titel, wie von Bethesda angekündigt, im Herbst erscheinen soll, müssen die Entwickler langsam Infos rausrücken.

9 ▼ (8)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Bethesda Softw.	Erscheint	Herbst 2008

10. WoW: Wrath of the Lich King

Worum geht es?
Die ewige Jagd nach Erfahrungspunkten, Gold, Ehre und brandneuen Ausrüstungsgegenständen. Für Fans gibt es nichts Schöneres!

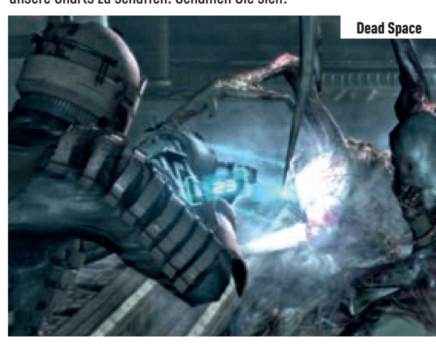
Warum brauchst du es?
Weil Sie sonst mit ein paar anderen *Lich King*-Verweigerern in der alten Welt rumgurken müssen, während alle anderen leveln.

Was gibt es Neues?
Nachdem es lange Zeit sehr still um das zweite *WoW*-Add-on war, veröffentlichte Blizzard kürzlich Infos zu Monstern in *Lich King*.

10 ▼ (7)		Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard	Erscheint	2008

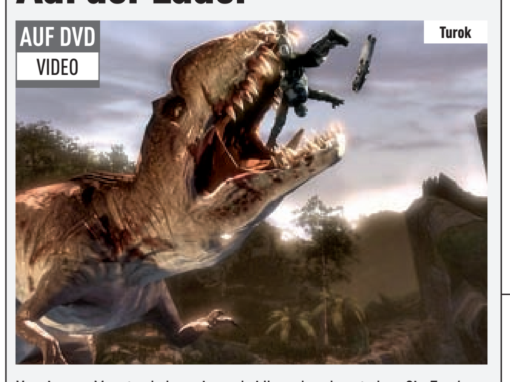
Du fehlst mir!

„*Resident Evil* im Weltall“, so lässt sich Electronic Arts' Survival-Horror-Spekatakel *Dead Space* treffend beschreiben. Sie übernehmen die Kontrolle über den Ingenieur Isaac Clarke und steuern diesen in der Verfolgerperspektive durch beklemmende Levels voller widerlicher Monster. Dabei geht es genretypisch um das blanke Überleben und zwar in jeder Sekunde. Das Kampfsystem ist darauf ausgelegt, dass Sie den Ekel-Aliens gezielt Körperteile abtrennen, um die Kreaturen auszuschalten. Einfach nur draufballern reicht in der Regel nicht. Dass es in *Dead Space* äußerst blutig zugeht, versteht sich angesichts obiger Inhaltsangabe von selbst, oder? So, und jetzt verraten Sie uns noch, warum *Dead Space* nicht genügend Stimmen bekommen hat, um es in unsere Charts zu schaffen. Schämen Sie sich!


Dead Space

Auf der Lauer

AUF DVD
VIDEO


Turok

Vor ein paar Monaten haben wir uns bei Ihnen beschwert, dass Sie *Turok* keine Stimmen geben wollen. Das hat sich offensichtlich gebessert, sonst nähme der Ego-Shooter nicht einen respektablen 25. Platz in unserer Haben-will-Liste ein – mit deutlicher Tendenz nach oben. Jetzt wollen wir Ihnen den Titel noch einmal näher bringen! Warum? Weil wir Sie optimal auf die kommende PC ACTION und den höchst wahrscheinlichen *Turok*-Test einstimmen wollen. Um was ging es gleich noch mal? Auf der Jagd nach einem Kriegsverbrecher stürzt das Raumschiff des Helden Joseph Turok auf einem Planeten ab. Dort wimmelt es nur so vor fiesen, hungrigen Dinosauriern, mit denen sich der Protagonist äußerst blutige Kämpfe liefert.

Die Plätze 11 bis 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▲	(15)	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron
		Action-Rollenspiel	3. Quartal 2008
12 ▲	(23)	Return to Castle Wolfenstein 2	Raven Software
		Ego-Shooter	2008
13 ▲	(32)	Two Worlds: The Temptation	Reality Pump Studios
		Rollenspiel	3. Quartal 2008
14 ▲	(16)	Spore	Maxis
		Aufbau-Strategie	2. Quartal 2008
15 ▼	(13)	Duke Nukem Forever	3D Realms
		Ego-Shooter	Winter 2666
16 ▼	(6)	Alan Wake	Remedy
		Acton-Adventure	2008
17 ▼	(11)	Deus Ex 3	Ion Storm
		Ego-Shooter	2008
18 ▼	(14)	Operation Flashpoint 2	Bohemia Interactive
		Taktik-Shooter	2008
19 ▼	(17)	Brothers in Arms: Hell's Highway	Gearbox Software
		Taktik-Shooter	2. Quartal 2008
20 ▲	(24)	Stargate Worlds	Cheyenne Mountain Entertainment
		Online-Rollenspiel	2008
21 ■	(21)	Warhammer Online: Age of Reckoning	EA Mythic
		Online-Rollenspiel	2. Quartal 2008
22 ▼	(18)	Fable 2	Lionhead
		Rollenspiel	2008
23 ▲	(25)	Empire: Total War	Creative Assembly
		Echtzeit-Strategie	2008
24 ▼	(20)	Warhammer 40.000: DoW – Soulstorm	Relic
		Echtzeit-Strategie	2. Quartal
25 ▲	(35)	Turok	Propaganda Games
		Ego-Shooter	Frühjahr 2008
26 ▲	(29)	Jagged Alliance 3	Akella
		Runden-Strategie	2. Quartal 2008
27 ▼	(22)	Age of Conan: Hyborian Adventures	Funcom
		Online-Rollenspiel	20. Mai 2008
28 ▼	(19)	A Vampyre Story	Autumn Moon Entertainment
		Adventure	2. Quartal 2008
29 ▼	(26)	Splinter Cell: Conviction	Ubisoft Montreal
		Action	2008
30 ▼	(27)	Postal 3: Catharsis	Running with Scissors
		Action	2008
31 ▲	(33)	Ghostbusters: Das Spiel	Terminal Reality
		Action	Herbst 2008
32 ▼	(30)	Alone in the Dark	Eden Games
		Action-Adventure	Mai 2008
33 ▲	(36)	Codename: Panzers - Cold War	Stormregion
		Echtzeit-Strategie	7. März 2008
34 ▲	(38)	Left 4 Dead	Turtle Rock Studios
		Action	September 2008
35 ▲	(NEU)	Mercenaries 2: World in Flames	Pandemic Studios
		Action	3. Quartal 2008
36 ▼	(34)	Devil May Cry 4	Capcom
		Action	Mai 2008
37 ▲	(NEU)	Dead Island	Techland
		Action	2008
38 ▼	(28)	Elveon	10tacle Slovakia
		Action	2008
39 ▼	(31)	Dragon Age	Bioware
		Rollenspiel	2008
40 ▲	(NEU)	They	Metropolis Software
		Ego-Shooter	2008

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 142

In Kooperation mit Electronic Arts, Be Quiet und Genius präsentieren wir Ihnen diesen Monat Preise im Wert von 4.600 Euro. Diesmal gibt es leckere Fan-Pakete zu *Hellgate: London*, Zotac-Grafikkarten, Netzteile, Laser-Mäuse, Tastaturen und faltbare Headsets. Wenn Sie einen Preis einheimsen wollen, beantworten Sie einfach die schwierige Frage auf Seite 142 und schicken die Lösung per SMS mit dem Schlüsselwort „pca 96" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 96 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-4-08", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



TGC-Gewinnspiel

SEITE 11

Zur Feier von TGCs Strategiespiel *War Leaders: Clash of Nations* bieten wir Ihnen diesen Monat außergewöhnliche Preise, wie etwa eine Panzerfahrt oder schicke Stahlhelme. Das Gewinnspiel findet in Kooperation mit dem Eventveranstalter MYDAYS statt. Sie wollen unbedingt gewinnen? Dann beantworten Sie die Preisfrage auf Seite 11 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 97" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 97 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „TGC-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Coca-Cola-Gewinnspiel

SEITE 16

Coca-Cola lässt zur Premiere des Coke Zero-Browserspiels ordentlich die Puppen tanzen und spendiert unseren Lesern stolze drei Playstation 3 samt *UEFA Euro 2008*-Spiel von Electronic Arts. Lassen Sie sich diese Möglichkeit nicht entgehen! Wenn Sie gewinnen möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 16 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 98" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 98 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Coca-Cola-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Sennheiser-Gewinnspiel

SEITE 125

Jetzt gibt es was auf die Ohren! PC ACTION und Sennheiser verlosen drei Headsets der Spitzenklasse. Zu gewinnen gibt es die Kopfhörer PC 350, PC 151 und PC 166 USB. Das ist genau das Richtige für Sie und Sie wollen unbedingt gewinnen? Dann beantworten Sie die frustrierend schwere Preisfrage auf Seite 125 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 99" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 99 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Sennheiser-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 105

Wegen welchem Spiel haben Ihre Freunde schon ewig kein Lebenszeichen mehr von Ihnen gehört? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 01" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 01 *Juiced 2*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.


Die zock ich am

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatl

Platz 1

Call of Duty 4: Modern Warfare hat sich endgültig an die Spitze der Leserscharts vorgekämpft.

Platz	Vormonat
1	▲ (4)
2	■ (2)
3	▲ (8)
4	▼ (3)
5	▲ (13
6	▲ (7)
7	▼ (1
8	▲
9	▲

Aufstieg ...

Darauf wartest du!

SEITE 18

Für welches Spiel würden Sie bei einer Netzwerk-Party mit einem Günther-Beckstein-Fan-T-Shirt erscheinen? Wir sind unglaublich neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 02" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 02 *Dead Space*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.


KUNDENDIENST Die Hits der kommenden Monate

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am seh
Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie a

1. Far Cry 2

AUF DVD VIDEO

»Beim Griechen üblich: Nach dem Essen gibt's Uzi bis zum Abwinken.«

Warum brauchst du es?

* 0,49 EUR/SMS - ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.



Der *Counter-Strike*-Clan Komacrew konnte sich überraschend für die EPS qualifizieren.

QUALIFIKATION ZUR ESL PRO SERIES

Nachts im Museum

Wer in der ESL Pro Series schlecht oder in der Electronic Amateur Series (EAS) sehr gut spielt, muss sich bei der Relegationsrunde für die EPS qualifizieren.

Endlich wieder ESL Pro Series! Während sich viele Teams bereits auf den Saisonbeginn vorbereiteten, mussten andere zittern und sich bei der Relegation erst für die höchste Liga der ESL qualifizieren. Wie schon in den vergangenen Jahren kam es im Kölner Sportmuseum zu einigen dicken Überraschungen, im Netzwerk ist die Nervosität schließlich ein wenig höher als zu Hause. Keine Probleme hatten die *Counter-Strike*-Spieler von n!faculty. Mit viel Erfahrung und starken Einzelspielern ließ das Team seinen Gegnern keine Chance und qualifizierte sich souverän für die EPS. Überraschender waren die Ergebnisse von myRuSh und Komacrew: Beide Teams kommen aus der ESL Amateur Series, der zweiten Liga, und konnten sich gegen ihre Kontrahenten durchsetzen. Das vierte Team, das ab sofort in der EPS *Counter-Strike* spielen darf, ist DkH. Obwohl es eigentlich in der vergangenen Saison abgestiegen war, rückte es noch nach und nutzte die Chance während der Relegation. In *Warcraft 3* war Dennis „impact" Kallsen (19, Düsseldorf) der erste Spieler, der die Runde erfolgreich absolvierte, der Nachtelf von Alternate aTTaX gewann gegen Irakli „Spicy" Budia (17, Wiesbaden) von PGS Gaming und Alexander „iNSoLeNCe" Hein (17, Berlin) von Raptor-Gaming. Während „Spicy" auch sein zweites Spiel verlor, machte es „iNSoLeNCe" besser und qualifizierte sich als EAS-Spieler für die EPS. Noch besser spielte Heinrich „SoKoL" Rennert (19, Waldkirchen): Auch er kam aus der EAS und gewann zwei Spiele in Folge. Vierter Relegations-Gewinner ist Arthur „AkkiS" Roskos (20, Köln) von my most Famous. Auch in den weiteren EPS-Disziplinen *Counter-Strike: Source*, *FIFA* 5on5 und *FIFA* 1on1 wurden im Sportmuseum die letzten Plätze vergeben. In *CS: Source* waren xTp, evoplay, nGize und mymP.net erfolgreich, in *FIFA* 5on5 qualifizierten sich blooZ, ESC-Gaming, LeiSuRe und eus. Sie alle dürfen nun beweisen, dass sie zu den besten Teams Deutschlands gehören.

Gerriet Ohls

Info: www.esl.eu/de/pro-series



»Langweilig: *Sims-2*-LAN-Party.«

Die schwedischen Counter-Strike-Spielerinnen von Les Seules wurden nur Vierte in der ESL Major Serie.

Foto: Gerriet Ohls

FRAUEN-POWER IN COUNTER-STRIKE

Was Frauen wollen

Dass Frauen auch gute PC-Spielerinnen sind, sah man bei den Finalspielen der ESL Major Series. MC Poker.emuLate aus Frankreich gewann. Frauen und Zocken, das ist so eine Sache. „Die sollten es einfach sein lassen", liest man in der Gaming-Szene immer wieder. Doch davon lassen sich die Spielerinnen nicht beeindrucken und das ist auch gut so: Im Kölner Sportmuseum stritten die besten *Counter-Strike*-Spielerinnen um den ersten Titel der ESL Major Series, in der es um 3.000 Euro Preisgeld ging. Und mit den dort spielenden Teams hätten auch viele von denen ihre Probleme, die sonst behaupten, Frauen könnten kein *Counter-Strike*. Die Spielerinnen von MC Poker.emuLate aus Frankreich zum Beispiel trainieren viermal in der Woche und gehören zu den besten weiblichen *CS*-Teams der Welt. Die vier Französinnen und eine Spanierin konnten sich gegen ihre Konkurrentinnen aus Schweden (Les Seules, 4. Platz) und Deutschland durchsetzen: Zunächst gewannen sie gegen n!faculty und anschließend im Finale gegen das ebenfalls deutsche mousesports-Team. Ganz ohne männliche Hilfe kam emuLate dann aber doch nicht aus: Hinter den Spielerinnen stand ein Coach, der ihnen Tipps gab und bei der Kommunikation half – damit nicht alle durcheinander reden.

Gerriet Ohls

Info: www.esl.eu

INTERVIEW

„WIR WOLLEN WELTMEISTER WERDEN!"



Foto: Gerriet Ohls

n!faculty ist eines der besten weiblichen *CS*-Teams in Europa und erreichte bei der Weltmeisterschaft 2007 Platz 5. PC ACTION sprach mit Mannschaftskapitän Jennifer „Lunatic" Löhr (20, Bonn).

PC ACTION Wenn dir jemand sagt, Frauen könnten kein *Counter-Strike* – was sagst du ihm dann?
Jennifer „Lunatic" Löhr (lacht): Ich fordere ihn dann zu einem Match heraus, egal ob 1on1 oder 5on5, danach wird er seine Meinung bestimmt ändern!

PC ACTION Was macht die weibliche Zocker-Szene so besonders?
Jennifer „Lunatic" Löhr: Alle in der Szene aktiven Spielerinnen kennen sich oder haben voneinander gehört. Da es mittlerweile viele Female-Teams und -Ligen gibt, haben wir uns auch ein wenig vom Rest abgesondert. Wir sind unter uns. Das mag auch daran liegen, dass viele Männer Gamerinnen nicht so akzeptieren. Wozu sich dann mit denen abgeben? Ich für meinen Teil fühl mich so wohl, wie es ist.

PC ACTION Dein Team gehört zu den besten Europas. Wie seid ihr zusammengekommen?
Jennifer „Lunatic" Löhr: mIsTy und ich haben vor über einem Jahr beschlossen, selbst ein Team zu gründen. Wir haben dann viele Spielerinnen getestet, ob sie zu uns passen. So fanden wir Jelly. redfox und craZygirL waren schon lange in der Szene aktiv und bekannt, sie machten das Team komplett.

PC ACTION Was sind eure Ziele in diesem Jahr?
Jennifer „Lunatic" Löhr: Wir wollen den Electronic Sports World Cup gewinnen, also Weltmeister werden!

Netzwerk-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Gerriet Ohls weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

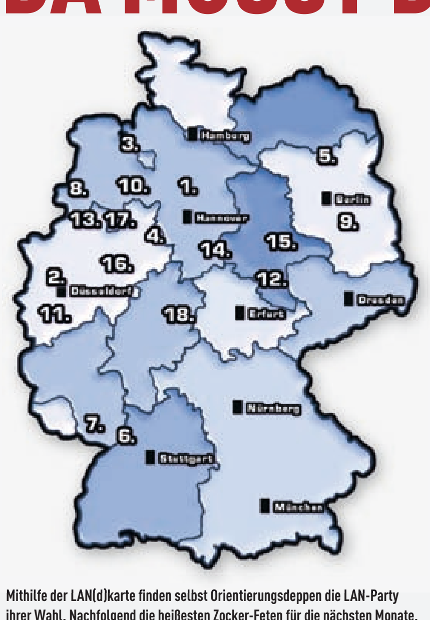


GERRIET OHLS
Online-Fachmann

„Die EPS (ESL Pro Series) fängt wieder an und die CeBIT steht vor der Tür – jetzt beginnt das E-Sport-Jahr 2008 so richtig!

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM.STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	alpha 2.0	07.03.2008	29221 Celle	650	✔	■	www.alpha-lanparty.de
2	3rd-Dimension	14.03.2008	47877 Willich	200	✘	■	www.3rd-dimension.org
3	genial verpLANt #5	14.03.2008	26919 Brake	222	✔	■	www.total-verplant.de
4	RatCom.Lan	14.03.2008	31785 Hameln	200	✘	■	www.ratcom.de
5	Lan-4u 27	21.03.2008	16798 Fürstenberg/Havel	400	✔	■	www.lan-4u.de
6	Convention-X-Treme 11	21.03.2008	76689 Karlsdorf	336	✘	■	www.convention-x-treme.de
7	LANoDROM II	28.03.2008	67661 Kaiserslautern	400	✔	■	www.lanodrom.de
8	Maxlan 13	28.03.2008	49716 Meppen	200	✔	■	www.maxlan.de
9	14th green mile classic	28.03.2008	15827 Rangsdorf	236	✘	■	www.greenmile-lan.com
10	LANabuse 14	04.04.2008	49406 Barnstorf	265	✔	■	www.lanabuse.de
11	Operation Lan reloaded 10	04.04.2008	50169 Kerpen	300	✔	■	www.operationlan.de
12	Böhlen LAN 12	11.04.2008	06237 Spergau	530	✔	■	www.boehlen-lan.de
13	eSports-Rheine-Lan 6	11.04.2008	48431 Rheine	200	✘	■	www.esports-rheine.de
14	LANarena 0815	25.04.2008	38871 Ilsenburg	618	✔	■	www.lanarena.de
15	LANnation Vol. 13	02.05.2008	06846 Dessau	300	✔	■	www.lannation.de
16	BoerdeLan 16	02.05.2008	59609 Anröchte	500	✔	■	www.boerde-lan.de
17	The Summit X	09.05.2008	49074 Osnabrück	1222	✔	■	www.the-summit.de
18	ThunderNight IX	09.05.2008	36289 Friedewald	200	✔	■	www.thundernight.de
	ÖSTERREICH						
	LANSTAR 4	28.03.2008	8753 Fohnsdorf	200	✘	■	www.lanstar.at
	LAN-4-FUN 2008	11.04.2008	5252 Aspach	250	✔	■	www.lan-4-fun.at
	SCHWEIZ						
	sLANp XVIII	20.03.2008	8953 Dietikon	300	✘	■	www.slanp.ch

COMPUTEC-SPENDE

Tag der Abrechnung



COMPUTEC MEDIAS PR-Chefin Anke Moldenhauer überreicht dem n!faculty-Vorstandsvorsitzenden Guido Schroeder den Scheck im Beisein von Bürgermeister Josef Müller.

Foto: Gerriet Ohls

Die COMPUTEC MEDIA AG lässt dem Kölner E-Sport-Clan n!faculty 10.000 Euro zukommen.

Beim Team herrschten natürlich entsprechend strahlende Gesichter. Der im bayerischen Fürth ansässige Verlag COMPUTEC MEDIA, in dem unter anderem PC ACTION erscheint, möchte die rührige Truppe mit der Spende bei seiner Arbeit für den E-Sport unterstützen. COMPUTECS PR-Chefin Anke Moldenhauer überreichte den Scheck im Beisein von Bürgermeister Josef Müller im Hansa-Saal des Kölner Rathauses an den Vereinsvorsitzenden Guido Schroeder. Der freute sich sehr über die Spende und sagte artig „Danke". Das Geld will n!faculty für ein neues Projekt verwenden: Der Clan plant in Köln ein Vereinsheim, in dem die Spieler der verschiedenen Teams zusammen trainieren können. Ferner soll es als allgemeiner Treffpunkt für Gamer dienen. Gerriet Ohls

Info: www.computec.de



Können die Counter-Striker von Alternate aTTaX ihren EPS-Titel verteidigen?

ESL PRO SERIES

Die glorreichen Sechs

Foto: Gerriet Ohls

Die Königsklasse des deutschen E-Sports, die ESL Pro Series, startet in die zwölfte Saison.

Damit stellt sich die alte Frage: Wer dominiert dieses Jahr die Szene? In *Counter-Strike* läuft wieder alles auf das große Duell zwischen Rekordmeister mousesports und Alternate aTTaX hinaus. Das Team aus Linden hat die vergangenen zwei Saisons gewonnen und schaffte es so als erster Clan, den Titel zu verteidigen. Doch der amtierende Meister musste in der Winterpause die Aufstellung verändern. Roman „Roman R." Reinhardt (24, Berlin) ersetzt Roman „roman" Ausserdorfer (21, Stuttgart). So könnte mouz einen kleinen Vorteil haben, das Team ist perfekt eingespielt. Der „kleine Roman" hat bereits ein neues Zuhause gefunden: Er spielt nun für TBH.eSports. Der bayerische Clan schaffte es im Winter zur Finalrunde und will dies nun wiederholen. In *Warcraft 3* bekommt es EPS-Champion Dennis „HasuObs" Schneider (20, Rodenkirchen) mit dem erst 16 Jahre alten Aufsteiger Daniel „XlorD" Spenst (Simmertal) zu tun. Doch nicht nur der Nachwuchs will dem mousesports-Spieler das Leben schwer machen, auch Lars „Protois" Reichelt (19, Goslar) gilt als heißer Anwärter auf eine Spitzenposition. Gespielt wird um ein Preisgeld von rund 170.000 Euro. Gerriet Ohls

Info: www.esl.eu/de/pro-series

LESERBRIEFE

Gute Nacktgeschichte

Warum ich FKK ungefähr so gut finde wie einen besonders schweren Schlaganfall.

Es gibt Dinge, die kann ich einfach nicht sehen! Den welken, weißen Fleischbrocken Bata Illic etwa, der während der Sendung *Ich bin ein Star, holt mich hier raus!* duschte. Gruselig! Ebenfalls nicht sehen kann ich das Geschlechtsteil meines Chefs, wenn wir nach dem Betriebssport alle gemeinsam duschen – auch, wenn ich mich sehr anstrenge ... doch ich schweife ab. Nicht sehen möchte auf jeden Fall meinen, sagen wir mal, etwas kräftiger gebauten thüringischen Arbeitskollegen Marc Brehme, wenn er am 5. Juli mit OssiUrlaub.de im ersten FKK-Flieger auf die Insel Usedom reist. Kein Witz, das bietet ein Veranstalter aus Erfurt neuerdings an. Hier sind während des Trips alle nackig, nur das Flugpersonal bleibt „aus Sicherheitsgründen" bekleidet. Kann ich gut verstehen – nicht auszudenken, wenn der Pilot den Joystick verwechselt (und dummerweise zwei Hochhäuser im Weg rumstünden oder so). Null nachvollziehen kann ich hingegen, was Vertreter der Nacktkultur an ihrem Hobby finden, pardon, an ihrer Lebenseinstellung und Philosophie. „Fast jeder, der FKK einmal ausprobiert hat, wird dabei bleiben. Schließlich geht man auch nackt unter die Dusche und in die Sauna" heißt es in einer offiziellen Erklärung der INF (Internationale Organisation des FKK). Na ja, in der Dusche möchte ich ja auch gern überall sauber werden, ihr Honks! „FKK ist etwas ganz Natürliches, man kam doch auch unbekleidet auf die Welt!", mögen Vertreter des Naturismus schmettern. Okay, aber als Baby habe ich auch noch einfach losgepullert und Kacka gemacht, wann und wo ich Lust hatte, und mache es heute trotzdem nicht mehr. Nö, Leute, ich habe kein Interesse an FKK. Ich möchte nicht, dass ein nackter Mann vor mir steht, während ich sitze zum Beispiel. Ich will 80-Jährige nicht beim Nudisten-Volleyball beobachten. Als kleiner Schussel ist Freikörperkultur für mich ohnehin viel zu gefährlich. Während des Grillens etwa, sollte ich das falsche Würstchen erwischen. Oder beim Radfahren, wegen der Speichen könnte ... nein, ich möchte nicht nur kein Nudist sein, ich möchte ehrlich gesagt nicht mal drüber *nachdenken*. Am Ende hält FKK auch noch ins Berufsleben Einzug, was weniger gut gebaute Damen noch mehr benachteiligen würde. Ich als eifriger Befürworter der weiblichen Emanzipation könnte dies keineswegs gutheißen! Immerhin haben Frauen in der harten Männerwelt nach wie vor nur dann gute berufliche Aufstiegschancen, wenn sie sich hochschlafen. Damit wär's eventuell ganz schnell Essig. Und ein nackter Tierarzt, der gerade ein Schaf untersucht, uiuiui, das könnte auch zu schlimmen Missverständnissen führen. Was bitte kommt nach der FKK-Fliegerei? Nudisten-Shopping bei Aldi? Puh, ich als Hetero wüsste ja gar nicht, wo ich meine EC-Karte hinstecken soll. Oder, wenn's kalt ist, den Labello. Neee, ich möchte nicht nackt in der Öffentlichkeit rumrennen. Weil ich das einmal im Jahr *muss*, bin ich bereits mehr als bedient: Meine Steuererklärung im Finanzamt abzuliefern nämlich, und den dortigen Blutsaugern mein letztes Hemd zu geben, ist beschämend genug. *Counter-Strike*-Spieler indes mögen ob des Angebots von OssiUrlaub.de interessiert aufhorchen, haben sie doch außer ihrer Mutter noch nie eine echte Frau nackt gesehen. Tja, hier muss ich alle *CS*ler enttäuschen: Kinder sind bei dieser Reise nicht gestattet. Doof. Nichtsdestotrotz: schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Montage: Albert Kraus, Foto: mauritius images



Foto: action press

Und das geschah vergangenen Monat ...

TOLLER HECHT

Ey ihr Noobs, wer hat gesagt, dass ihr Pro-Gamer seid? Und wer hat beim Video zu Crysis auf „Einfach" gespielt? Ich bin zwar erst 15, aber erfolgreicher Käufer und Leser eurer Zeitschrift! Letztens hab' ich mir sogar Crysis gekauft (und auch verkauft bekommen!), wenn ihr es nicht glaubt, kann ich euch Beweise liefern. [...]

FELIX BECKER, PER E-MAIL

Falls du dein erstes Sackhaar meinst, du unglaublich harter und cooler Mann: Das darfst du gern behalten.

KAY, VERZWEIFELT GESUCHT

Betreff: CD-Kay. Hi Harald, ich hab' eure Ausgabe 2/2007 rausgeholt, um Neverwinter Nights zu zocken. Dir ist sicher klar, dass ich jetz' ein Problem hab, da eure Druckerei vergessen hat, den CD-Kay mit zu drucken. Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr mir ihn (den CD-Kay) zuschicken würdet.

ANDREAS HORNBERGER, PER E-MAIL

Eine repräsentative Umfrage in der Redaktion hat ergeben, dass keine Sau diesen ominösen Kay kennt. CD-Kay schon gar nicht. Höchstens Rheuma-Kay, der spielt Fußball für Feyenoord Rotterdam.

BESCHWERDESCHREIBEN

Sehr geehrte Redaktion der PC ACTION, ich sehe mich veranlasst, mich über den zwielichtigen Stil zu echauffieren. 1. Das vermittelte Frauenbild lässt sich nicht mehr mit den allgemeinen üblichen Konventionen unserer Gesellschaft vereinbaren. Es zeugt von sogar einer misanthropischen Einstellung, der Frau als solcher zu unterstellen, sie könne weder PCs bedienen noch Computerspielen etwas abgewinnen. 2. Wenn die

Artikel nicht gerade aus dem Schwestermagazin PC Games kopiert sind, zeigen sie minderwertige Qualität, da der Leser nur zutiefst beleidigt wird.
3. Im Allgemeinen sind das Layout und die Beschreibungen der Screenshots sehr dürftig. Es gleicht einem Wunder, wenn das Abgebildete zum Text passt. Der Humor, der dabei vermittelt werden soll, erscheint mir mitnichten belustigend. […]

JULIEN S. GRUB, PER E-MAIL

Danke für Ihre Kritik. Wir werden sie bei passender Gelegenheit ignorieren. Oh, jetzt passt es grad gut.



FRAUEN!


Foto: mauritius images

»Wir lieben sie: große Couchpotatoes.«

Heute nach der Berufsschule ging ich zur Bushaltestelle. Als ich einstieg, sah ich, dass eine Frau am Steuer ist. Ich dachte schon, dass das nicht gut gehen kann. Genau am Seniorenheim schrie sie durch den ganzen Bus: „Ich kann leider nicht mehr weiterfahren, weil ich kein Kühlwasser mehr habe". LOL. Also mussten ca. 30 stöhnende Menschen raus. […]

THOMAS COLLAR-RICKARDS, PER E-MAIL

Na und? Ihr habt überlebt, jetzt sei doch mal nicht so undankbar, Mensch!

WILLKOMMENSGRUSS

Anfangs gleich ein herzliches „Servas" an eure neueste Errungenschaft, Michael Grill. Aus Respekt den nicht Dialekt sprechenden gegenüber lassen wir weitere, euch wahrscheinlich verwirrende Vokabeln. Als patriotischer Österreicher bin ich froh, dass ihr euch endlich mal an Randgruppen wendet. […] Mit dieser Aufnahme hat sich die Qualität eures Heftes noch einmal verbessert. Deshalb bin ich nach fünf Jahren endlich Abonnent und fühle mich jetzt in einen elitären Kreis aufgenommen. Macht weiter mit eurem vielleicht medikamentös behandelbarem Schwachsinn, denn das Leben ist zu ernst, um es nüchtern zu ertragen :-)

ANDREAS EBERL, PER E-MAIL

Wenn ein Österreicher, der nach Deutschland kommt, derart begeistert gefeiert wird, macht uns das irgendwie Angst.

ÄGRÖRJZH!!!111^^

Du fränkel ich hab ins euren magazin (damit meine ich nicht das aud dem schnehlfeuergewer) in dem das fon cal of duity steht hinten den Epilog gelessen und da sakst du der weinachtsmann mus behindertengeld kriegen solde weil der den sak auf rücken trägt (aber auch zwishen dem beine das hast du aber nich gesagt) aber er hat auch seine rutte in der hand und warum stet da angaben ohne gewehr krigt man i ander hefte ne pampgun dazu hihihi

JOHANN KLOPSHÄUSER, PER E-MAIL



MULTIKULTI

Hallo Harald, ich weiß, ich weiß – im Magazin heißt es, man soll euch nicht mit Fragen zum Abo nerven; ich möchte trotzdem kurz von einem positiven Erlebnis mit eurer Aboverwaltung berichten: Im Dezember hat meine Frau mich als Abonnenten geworben und sich dafür „Crysis C.E." als Prämie ausgesucht. Für die Ab-18-Prämie jedenfalls legitimierte sie sich mit ihrem ausländischen Reisepass. Ich möchte euch ein großes Lob aussprechen, dass dies problemlos und ohne Rückfragen von eurer Aboverwaltung akzeptiert wurde. Es geht nämlich auf keine Kuhhaut, wie oft Dienstleister und Firmen da schon die Nase gerümpft und sich angesichts eines ausländischen Identitätsnachweises (aus einem afrikanischen Land) quergestellt haben, wenn was nicht „genau nach Vorschrift" vorgelegt wurde, sodass man sich schon fast fragt, ob entsprechende Firmen was gegen Ausländer haben. Vielen Dank also für die reibungslose Abwicklung, das Abo, das tolle Spiel (das wir heute erhalten haben) und macht weiter so!

ALEXANDER BREHM, PER E-MAIL

Danke fürs Lob! Aber so sind wir eben: einfach knorke und pro multikulti. Wir haben ja auch mehrere Ausländer im Redaktionsteam. Einer ist sogar aus Thüringen.



Nimm das!
PC ACTION
+FILM
2xDVD
HORROR-FEST
Kompletter Spielfilm: Die Zombies sind los! Gagreiches Massaker, Metal-Band inklusive. Ungekürzte Fassung!
FILM AUF DVD IM HEFT
Una de Zombies
Rabenschwarze Komödie
3 PC-SPIELE AUF DVD IM HEFT
4/2008
€ 7,90
PROJECT ORIGIN
So krass geht der Horror-Shooter F.E.A.R. weiter
JETZT NEU IM HANDEL!
Jahrelang haben andere Zeitschriften Sie mit seichten Liebesfilmen und mittelmäßigen Dramen als Beigabe gequält. Jetzt reicht es! PC ACTION liefert Ihnen ab sofort zusätzlich jeden Monat einen Videofilm mit Schock-Garantie.
Offizieller Zombie-Klingelton
Einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort MLTC HORROR an die 86663*senden. Kein Abo, keine Sorge!
Mehr Infos auf www.pcaction.de
*1,99 EUR pro Bestellung, inklusive VF-D2-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS. Nur für realsoundkompatible Handys.

WII GEHT'S?

Meiner Meinung nach sind die heutigen Videospiele fast alle nur noch langweilig. Die meisten Entwickler beschränken sich darauf, immer bessere Grafik und besseren Realismus ins Spiel zu bringen. Vom Grundsatz her auch keine schlechte Idee, dennoch finde ich dass dabei der Spielspaß flöten geht. Bestes Beispiel dazu ist Crysis. […] Wo ist bitte die Story? Ui, zum x-ten Mal bedrohen Außerirdische unsere Existenz. Zum tausendsten Mal läuft man in der Ego-Sicht durch Level und ballert auf den Feind. […] Meiner Meinung nach ist Crysis (wie so viele andere Titel auch) ein Grafikblender. […] Auch wenn die Spiele auf der Wii grafisch nicht mit einer PS3 oder Unreal-3-Engine mithalten können, machen sie viel mehr Spaß. Eben weil es etwas Neues bietet. Man erlebt die Spiele in einem völlig neuen Gewand. Welches Spiel bietet wohl den größeren Spaß? Ein grafisch beeindruckendes Crysis oder CoD 4, oder doch lieber das geniale Guitar Hero 3 oder Mario Party? Perlen wie Secret of Mana, Final Fantasy 8, Street Fighter, Monkey Island uvm. machen heute auch noch Spaß. Obwohl die Optik so ansprechend ist wie ein Pornofilm mit Herrn Fischer. […]

STEFAN NELS, SANKT AUGUSTIN

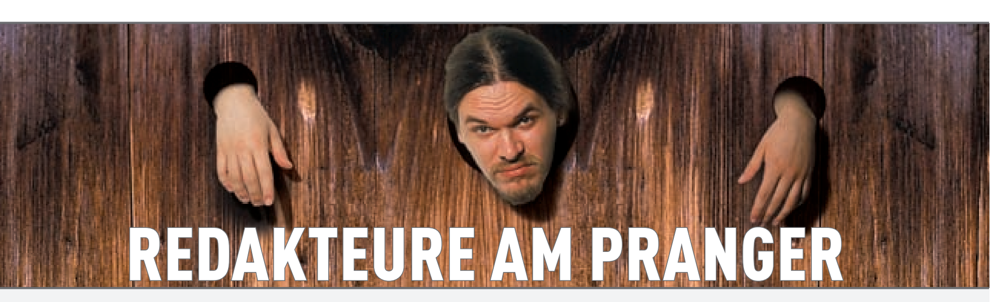
Ach so! Wenn das Leben also ein Spiel wäre und die Grafik unwichtig, würde das auch erklären, warum Stevie Wonder beim Singen rumwippt, als säße er vor einer Wii.

FEINDKONTAKT

Ich bin nun schon seit zwei Jahren Abonnent der Gamestar und möchte etwas fragen, und zwar: Kann ich auch mal Trottel des Monats werden?

MARCEL SCHADT, PER E-MAIL

Werden nicht mehr, denn seit deiner Entscheidung von vor zwei Jahren hast du ein lebenslanges Abo auf diesen Titel.



REDAKTEURE AM PRANGER

Mann, Mann, Mann … Mann, Mann! Was musste ich nur beim Anblick eures aktuellen Titelblattes entdecken? Ich weiß ja, dass ihr gerne Fehler IM Heft versteckt, damit die ganzen Klugscheißer sich daran aufgeilen können, wenn ihr mal wieder ein mittelalterliches Ereignis zehn Minuten zu früh in der Zeitleiste ansiedelt habt oder behauptet, Persil würde weißer als weiß waschen … aber wenn ihr gleich auf dem Titelblatt einen Klops bringt, dann ist Achterbahn. Brennpunkt ist der untere Abschnitt des Titelblattes, Frontlines Fuel Of War betreffend. Ihr sabbert: „Die Macher von Battlefield 2 sorgen für den Überraschungshit im Balller-Genre!" Na? Was gemerkt? Ich hebe mal ein Wort hervor: „Die Macher von Battlefield 2 sorgen für den Überraschungshit im BALLLER-Genre!" Noch genauer? Bal(1. „L")l (2. „L") l (3. „L")er-Genre. Ihr seid doof! […]

MARCUS AMELANG, PER E-MAIL

Herr **Joachim Hesse** hat wohl zu viel von dem reinen Alllohol erwischt, den uns die Anstaltslei… äh Verlagsleitung morgens in Maßkrügen ausschenkt, damit wir damit unsere Medikamente schlucken. Zum Glück gab's den Fauxpas nur auf dem Cover der Filmausgabe. Was man vom Skandal auf Seite 3 dummerweise nicht behaupten kann (angeprangert durch Kosmas Pachinteridis, Stuttgart), hier schrieb unser Obersklaventreiber nämlich „BlueRay" statt „Blu-Ray". Damit Hesse zur Strafe mal so richtig blue wird, also traurig, schickten wir ihn zu Wolfgang Fischers Frisör, der liebevoll Kahlschlag-Rudi genannt wird. Er machte seinem Namen alle Ehre und vernichtete binnen fünf Minuten das, was Hesse seit 40 Jahren hat mühsam sprießen lassen, obwohl er erst 33 ist. Sollten Sie sich wundern, warum das Zottelmonster auf Fotos im Heft und in DVD-Videos nach wie vor so haarig aussieht als sei er einer verbotenen Liebe zwischen Chewbacca und dessen Schwester entsprungen: Hesse trägt nun Extensions. Weil uns mit Kündigung gedroht wurde, dürfen wir nicht verraten, dass sie der Kosten wegen aus Orang-Utan-Anusfell gefertigt wurden und wir unseren Chef seither hinter vorgehaltener Hand Arschgesicht nennen. Also: pssst!

UND DIE SIND AUCH DOOF!

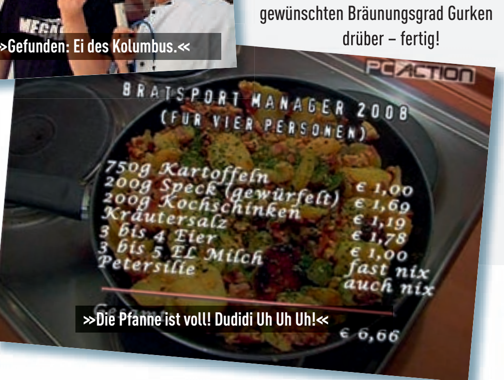
MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Michael Grill	Blubberte auf Seite 49 in der Vorschau zu *Duke Nukem Forever* etwas von einem Meteoriten namens Apophis – blöd nur, dass besagter Klumpen ein Asteroid ist. Als Deutschlands Bildungsmagazin Nummer 1 erklären wir gern den Unterschied. Vereinfacht ausgedrückt sind Meteorite (meist kleinere) Brocken aus dem All, die die Erdatmosphäre bereits durchquert und den Boden erreicht haben. Ein Asteroid ist dagegen ein planetenähnliches Objekt (meist großer) Masse, das sich auf einer Umlaufbahn um die Sonne bewegt. Damit sich das auch unser österreichisches Schrumpfhirn merkt, schleppten wir Herrn Grill in einen Swingerclub. Dort lagen zehn heiße Frauen mit Modelmaßen. Nackt. An der Decke baumelte eine an einem Lastenkran befestigte Liebesschaukel mit einer grobporig weißhäutigen, schwitzenden, sehr körperbehaarten 200-Kilo-Nymphomanin darin. Mit dieser musste unser Ösi Sex machen, bis sie keine Lust mehr hat. Wir haben selbstverständlich weggeguckt, denken aber wegen der markerschütternden Schreie Grills, dass es eine lehrreiche Lektion war.	Dirk Sammel

PC ACTION KOCHT

AUF DVD VIDEO

BRATSPORT MANAGER 2008

Das schaffen sogar Küchenlegastheniker: Kartoffeln mit Schale eine halbe Stunde köcheln, kurz abschrecken und schälen. In Scheibchen schneiden und bei mittlerer Hitze anbraten. Inzwischen den Schinken würfeln und Gürkchen zerkleinern. Eier in Schüssel schlagen, Schinken und Speck dazu und das Ganze abwürzen. Die Pampe über die leicht angebräunten Erdäpfel kippen und die Pfanne zwei Minuten *nicht* umrühren. Sobald die Hühnerembryos einigermaßen fest sind, alles gut vermischen. Zum gewünschten Bräunungsgrad Gurken drüber – fertig!



»Gefunden: Ei des Kolumbus.«

BRATSPORT MANAGER 2008 (FÜR VIER PERSONEN)

750g Kartoffeln	€ 1,00
200g Speck (gewürfelt)	€ 1,69
200g Kochschinken	€ 1,19
Kräutersalz	€ 1,78
3 bis 4 Eier	€ 1,00
3 bis 5 EL Milch	fast nix
Petersilie	auch nix
	€ 6,66

»Die Pfanne ist voll! Dudidi Uh Uh Uh!«



KLUGSCHEISSER DES MONATS

[...] Ihr behauptet doch glatt auf Seite 107, rechts oben im Bild sei ein „Königstiger" zu sehen. Falsch! 1. Heißt es nicht „Königstiger" sondern Panzerkampfwagen VI „Tiger II" oder auch „Sd. Kfz. 182", da lediglich die Alliierten (hauptsächlich die Amerikaner) „Sd. Kfz. 182" „Königstiger" nannten. So nun zu Punkt Nummero 2. Das ist eindeutig auf dem Bild ein Panzerkampfwagen V „Panther" bzw. „Sd.Kfz. 171", zu erkennen an der Walzenblende, die bei sonst keinen anderen Panzer der Wehrmacht vorkam. Ein weiteres Indiz ist aber auch die „7,5-cm-KWK-42 L/70"-Kanone. Ein „Königstiger" wie Ihr Ihn betitelt, hat aber eine „8,8-cm-KwK 43 L/71"-Kanone, auf dem Bild ist aber eindeutig erkennbar, dass es ein kleineres Kaliber ist. [...]

OLIVER LOCHNER, ASCHAFFENBURG

Wir verstehen schon, Oliver aus der Arschaffenburg! Typischer Fall von „Panzerkampfwagen XY-0815 und Panzerkampfwagen Z-4711 an den Getränkedosenhalter erkennen, dafür aber als Streber nur mit 'ner selbst gemachten Knetmasse-Mumu Liebe machen und lediglich mit Kleinstkaliber schießen können". Wir schicken dir gelegentlich einen Luftpolsterumschlag mit geheucheltem Mitgefühl.

TROTTEL DES MONATS

Also ich weiß, dass man bei einer Vergangenheit wie der von Herrn Blumenthal (ich glaube, der muss ganz böse gehänselt worden sein in der Schule) nicht gern zurückblickt. Und wenn ich jetzt einfach mal ganz böse unterstelle, der liebe Dennis war mit 14 Jahren noch auf der Schule (unwahrscheinlich, ich weiß), kann ich seinen Fehler natürlich voll und ganz verstehen. Es dreht sich um den Perry-Rhodan-Artikel von Seite 56. [...] Ich musste mit Schrecken erkennen, dass der Vogel zwar das erstklassige Operation Eastside erwähnt, jedoch das erste Perry-Rhodan-Adventure Die Verlorene Stadt einfach mal lustig übersehen hat. [...]

YVES JANDEK, PER E-MAIL

Wir lieben es: Leser, die 'ne Mörderwelle machen, großkotzig den Ironie-Heinz markieren, dann aber selbst tierisch verkacken. Nun, Schnucki, an deinen Ausführungen ist fast alles richtig. Bis auf die Kleinigkeit, dass keineswegs Blumenthal den Artikel geschrieben hat, sondern Praktikant Alexander Wenzel, wie man an der Autorenzeile erkennt ... abgesehen davon existiert nicht nur ein zweites, sondern mit *Brücke in die Unendlichkeit* sogar ein drittes *Perry Rhodan*-Spiel für den PC ... und abgesehen davon heißt das von dir erwähnte *Die verlorene Stadt* dummerweise *Die verbotene Stadt*. Aber sonst stimmt alles!

Auf Seite 28 der aktuellen Ausgabe 3/2008 ist jemandem im Kasten „Ein schöner Rücken kann auch entzücken!" ein folgenschwerer Fehler unterlaufen. Der Leser, der die richtige Antwort auf das Gewinnspiel wusste, kommt nicht aus 79650 Schopfenheim, sondern aus 79650 Schopfheim! Woher ich das so genau weiß? Ich habe mich im Internet nochmal vergewissert, dass es keine Stadt gibt, die zu dieser PLZ passt (möchte ja nicht in die Rubrik „Klugscheißer des Monats" kommen).

TIMO INDLEKOFER, PER E-MAIL

Als „Trottel des Monats" wolltest du aber eigentlich auch nicht enden, oder, Timo? Dein Ansatz war gut: Achtmal bei www.postleitzahlen.de gecheckt, ob nicht doch ein Schopfenheim existiert. Dann die Mama sowie den Briefträger gelöchert – und um noch mal abzusichern, den Telefonjoker angerufen und das Publikum befragt. Schließlich mit dem Dreirad nach Schopfheim gestrampelt und aufs Ortsschild geguckt, ob das Dreckskaff kurzfristig nicht vielleicht seinen Namen geändert hat. Timo, wir sind begeistert von deiner Gewissenhaftigkeit. Beim nächsten Mal stimmt dann vielleicht sogar die von dir genannte Seitenzahl und wir nehmen dich wirklich ernst.

ALLE LIEBEN ANNE



Anne-Marie Kandler • Mediendesignerin Computec Media AG • anne-layout@pcaction.de

Betreff: PC ACTION kocht. Hi, habe heute Operation Fishpoint 2 gemacht, sah super aus, hat super gerochen und noch besser geschmeckt. [...] Womit ihr auch weiter machen solltet, ist ANNE, sie ist wunderschön, hat ein bezauberndes Lächeln [...] und hat euch super ergänzt (ihr bleibt natürlich weiterhin die Stars *schleim*). Aber ich würde mich freuen, sie öfter bei PC ACTION TV zu sehen. Sie kann mir natürlich auch gerne mal eine Mail schreiben. [...]

CHRISTIAN, PER E-MAIL

Wir hätten es wissen müssen: Sobald unsere pubertierenden Leser eine hübsche Frau sehen und es nach Fisch riecht, werden sie wuschig und drehen komplett durch.

ALLE LIEBEN ANNE 2

Betreff: PC ACTION kocht. Hallo Leute, ich bin ein treuer Leser und hab' heute im aktuellen PCA kocht die lustige und hübsche Anne gesehen. Da ihr ja wisst, dass PCA-Leser Singles sind, könnt ihr mal helfen, das zu ändern und gebt mal mir ihre E-Mail?[...]

KARSTEN H., PER E-MAIL

dicke_frau@genialdaneben.de. Mann, ihr glaubt doch nicht wirklich, dass wir die Mailadresse rausgeben, ihr Komiker!

WEINKÖNIG

Betreff: PC ACTION kocht. Sacht ma', wollt ihr uns verarschen? Das Fischstäbchengericht klingt ja interessant, aber was war das denn für ein „Gourmet-Weißwein"? [...] Die Pisse hab ich mit 14 zum Vorglühen getrunken, mit 14!!! Bäääh, ist euer Budget so schwach, dass es nicht mal für 'nen Liebfrauenmilch oder Grünen Veltliner reicht? Damit kann man schon für unter 2 Euro stilvoll saufen, ohne sich auf Groupieniveau herabzulassen. [...]

ROBERT SCHMIDT, PER E-MAIL

Ach Robertchen, Hesse und Wollner haben den Fusel natürlich nur genommen, um bei euch Lesern keinen Sozialneid zu wecken. Außerdem brauchen wir den 2002er Mulderbosch Chardonnay Barrel Fermented zum Zähneputzen, zum Grill ablöschen und für Fußbäder.

S.O.S.

Ich bräuchte dringend eure Hilfe. Und zwar geht es um einen Absturz von Half-Life 2 und folgende Meldung: „An-

wendungspopup: HALF-LIFE 2: hl2.exe - Fehler in Anwendung: Die Anweisung in 0x241f94b7 verweist auf Speicher in 0x0106f5c0. Der Vorgang read konnte nicht auf dem Speicher durchgeführt werden." Was bitte soll mir diese Meldung sagen???

STEFAN SCHMITT, PER E-MAIL

Dass das Spiel nicht läuft.

GUTE KARTEN?

Hi, ich wusste nicht, an wen ich mich wenden soll, ich habe nämlich ein Problem mit einem Computerkauf. Ich will mir einen neuen PC zulegen, mit dem ich hauptsächlich die neusten Spiele spielen kann und mit dem ich relativ lange vorgesorgt habe. Ich habe einen für 1299 € gefunden, der mit zwei Grafikkarten GeForce 8600 GS mit jeweils 512 MB ausgestattet ist. Sind die zwei Grafikkarten in einem PC besser als eine GeForce 8800 GTX und kann man damit die neusten Spiele spielen? Wenn nicht, an wen kann ich mich wenden, um einen guten Gaming-PC für 1200 bis 1400 € zu erhalten?

TILO STROBL, PER E-MAIL

Also wir würden es eventuell in einem Geschäft versuchen. *Nachdem* du den gefundenen PC brav im Fundbüro abgegeben hast selbstverständlich.

EINFACH IRRE

Leise streife ich den weißen Flur entlang und mache mir meine Gedanken, wie das alles passieren konnte. Alles begann vor langer Zeit, zum Fest der Liebe und Zusammenkunft. Meine Eltern überreichten mir ein Paket, ohne zu wissen, welchen Teufelskreis sie damit begannen. Ich bekam meinen ersten Game Boy. Ich war fasziniert von diesem digitalen Wunder. Als ich älter wurde, kaufte ich mir von meinem Flaschengeld einen C 64. Diese Pracht auf meinem Bildschirm, ich war wieder der kleine Junge mit seinem Game Boy. Ich verbrachte zwölf Stunden mit dem Spielen von Turrican und Rainbow Islands, und, und, und. Das Leben zog an mir vorbei und ich merkte es nicht. Meine Haut wurde blass, ich nahm ab, ich trug Windeln, um mir den Weg zum Klo zu sparen. Ich wurde süchtig. Die Welt der Technik schritt mit immer größeren Schritten voran und ich kam nicht mit. Es nagte an mir, ich wollte mehr, mehr Spiele, mehr digitalen Wahnsinn. Ich begann zu arbeiten. Acht Stunden ohne meinen neuen PC waren wie 20 Stunden auf einer hässlichen Prostituierten. Der schlimmste Tag in meinem Leben war, als mein Freund eine neue Festplatte bekam. Ich konnte nichts für ihn tun. Ich saß im Wartezimmer, ich fühlte mich so allein ohne ihn. Die Tür ging auf und der Techniker betrat den Raum. Mein Herz raste. Er schaute mich an und sagte, es wäre alles gut gegangen, ich könne ihn mitnehmen. Ich war so erleichtert, dass ich spontan in Tränen ausbrach. Mein Leben hatte wieder einen Sinn. Mir fiel es damals nie auf, aber ich hatte keine Freunde, mein Wellensittich beging spontanen Selbstmord und meine Frau ... ich hatte nie eine. War ich ein Nerd? War ich ein Untertan des Königs der Nerds, Günther Jauch? Ich verdrängte diesen Gedanken, doch dann erwischte ich mich immer wieder. Ich begann, Milch zu kaufen und King of Queens witzig zu finden. Doch der Grund, warum ich heute hier bin, ist, dass ich mir ein Abo eurer Zeitschrift bestellen wollte. Jetzt wusste ich, ich habe ein Problem. Ich durfte es niemals dazu kommen lassen. Jetzt bin ich hier an einem Ort der Ruhe und der festen Gitter. Die Welt hat mich wieder und dank der tollen Pillen hier ist sie noch viel bunter.

THOMAS SCHNEIDER, PER E-MAIL

Zum letzten Mal, keine Mails unter falschem Namen, Dr. Lecter!

SPIELE UND PHYSIK

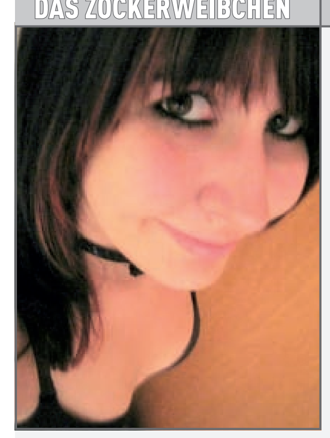
Habe zu Weihnachten einen PC bekommen und will eine neue Grafikkarte (habe im Moment eine 8600GS 265 MB). Zahlt es sich eher aus, eine 8600GT mit 1 GB zu nehmen oder eine 8800GT mit 512 MB, aber auch im Preis/Leistungs-Verhältnis(!), denn die 8600 kostet nicht mal die Hälfte. Spiele hauptsächlich Shooter und will vor allem Physik!

ARMIN WEICKERT, PER E-MAIL

Wenn du hauptsächlich Physik willst, hättest du nicht nach der vierten Klasse von der Schule abgehen dürfen.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Tamara
BERUF: Schülerin (10. Klasse Realschule)
ALTER: 17
NICK: [amazing]Grace, HaloQueen
E-MAIL: LeaderGirl@hotmail.de
HOMEPAGE: -
LIEBLINGSGENRE: Shooter
LIEBLINGSSPIELE: *Halo* 1 und 2, *Call of Duty* 1 bis 4, *Counter-Strike Source*
SEIT WANN ICH SPIELE: *lol* Mit sechs Jahren hab ich am Windows95-Laptop angefangen zu zocken. Mit 13 hatte ich dann endlich meine *Die Sims*-Krankheit überstanden und bin zum „Killerspiel" *Call of Duty* gewechselt :>
STATEMENT: Ich soll mich rechtfertigen, warum ich ins Heft kommen will? Nachdem ihr so gebettelt habt, dass sich wieder einmal Mädchen melden, sollte es euch eine Ehre sein, dass ich mich dafür angeboten habe oO :> Neee, nur Spaß =). Wenn ihr das abdruckt, kriegt jeder 'nen Blowjob? NE, AUCH SPASS! HAHA! Ich bin einfach ein liebes, nettes Mädel, dem Zocken total Spaß macht und wenn ich dann auch noch in der PCA wäre, dann wär das die Krönung =P (ich würde auch gaaar nich' angeben).

ANM. D. RED.: Pfff, das mit dem Blowjob haben wir wegen § 174 Abs. 1 Ziff 2 und 3 StGB ohnehin geflissentlich überlesen! Trotzdem Glückwunsch, kleine Tamara, jetzt kannst du dir diesen Artikel ausschneiden und in dein Poesiealbum kleben. Noch ein paar mahnende Worte an alle anderen Leserinnen: Bitte weiter fleißig bewerben, uns geh'n schon wieder die Frauen aus! Weil der Aufruf von vor zwei Monaten offensichtlich missverstanden wurde: Es sollen sich bitte *hübsche* Zockerweibchen melden. Danke.

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür gibt es einen fluffigen Hinweis auf der Rückseite der DVD-Papphülle.

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

1. Reihe von links: *Spasim, Unreal, Starcraft, Crysis*; 2. Reihe: *Diablo 2, Warcraft 2, Dune 2*, Nintendo Wiimote mit Nunchuk-Erweiterung; 3. Reihe: Novint Falcon, *Counter-Strike, Half-Life, Max Payne 2*

DIE ELF GRÖSSTEN SPIELE-INNOVATIONEN

Öfter mal was Neues

Neben faulen, asozialen Individuen wie uns gibt es doch tatsächlich Menschen, die wirklich was draufhaben: Erfinder zum Beispiel.

Was wäre das Leben ohne Ladyshaver? Ohne Silikonbrüste? Ohne Nasenhaarschneider und Mikrowellen-Pizza? Was täten wir ohne moderne Herz-Kreislauf-Medikamente, die unseren von der Brust der Trash-Food-Gesellschaft übersäugten, fettleibigen Mitbürgern das Erleben der wohlverdienten Frührente ermöglichen? Es lebe der Erfindergeist! Nicht nur wegen den genannten, bahnbrechenden Ideen, auch für Spielernaturen wie Sie waren Geistesblitze dabei. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen die – unserer Meinung nach – elf wichtigsten Innovationen in der ruhmreichen Historie des elektronischen Zeitvertreibs – und natürlich auch die Spiele-Perlen, die diese Ideen groß gemacht haben. Aber bevor's losgeht, noch ein kleiner Hinweis: Die vor Ihnen liegende Liste ist willkürlich zusammengetragen und erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit! Eigentlich so wie alle unsere Artikel.

PLATZ 11: HANDHELDS

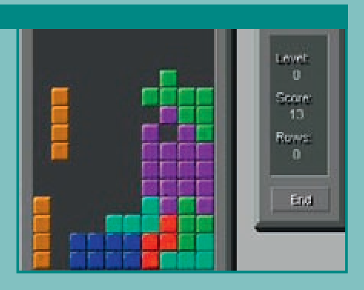
Ob im Mathe-Unterricht, in der Sonntagsmesse oder auf der Arbeit: Das Leben bietet dem Durchschnittsbürger genug stinklangweilige Situationen, in denen man sich die Zeit mit Spielen vertreiben kann. Was liegt da näher, als eine mobile Spielekonsole? Der erste Handheld mit austauschbaren Spielmodulen, das Microvision, wurde 1979 von Smith Engineering entwickelt und von Milton Bradley vertrieben. Wegen des kleinen, fehleranfälligen Bildschirms und einer Auswahl von nur 13 Titeln stellte sich jedoch kein dauerhafter Erfolg ein – das Teil versank bereits zwei Jahre später in der Versenkung. Ganz anders der kometenhafte Aufstieg des Nintendo Game Boy: Anfangs standen Kritiker dem System aufgrund des Schwarzweiß-Bildschirms und der geringen Prozessorleistung skeptisch gegenüber. Gunpai Yokoi und sein Team, die bereits am Nintendo Entertainment System gearbeitet hatten und Spiele wie *Kid Icarus* oder *Metroid* schufen, belehrten sie aber eines Besseren. Gemeinsam mit dem Kultspiel *Tetris* warf man den Game Boy auf den Markt, Ende des Jahres 1989 verzeichnete man bereits über eine Million verkaufter Einheiten. Bis heute gilt Nintendos Handheld mit 150 Millionen verkauften Stück als die beliebteste Konsole aller Zeiten.

Clevere Spiele

Ideen, die Geschichte schrieben. Hier präsentieren wir Ihnen eine Auswahl an Spielen, die mit ihren Innovationen ganze Genres revolutionierten oder begründeten.

Tetris (Game Boy) - 1989

Bunte Steinchen verschiedener Formen, die eine Reihe bilden sollen: Klingt nicht wirklich aufregend, ist es aber! *Tetris* schlug 1989 mit seinem genial-einfachen Spielprinzip ein wie Ottfried Fischer vom Zehn-Meter-Turm. Zwar wurden Vorgänger des Spiels bereits 1985 veröffentlicht, der weltweite Durchbruch stellte sich jedoch erst mit dem Nintendo Game Boy ein.



Sam and Max: Hit the Road (PC) - 1993

Sam and Max: Hit the Road machte den damals in Adventures gängigen Aktionswörtern den Garaus und revolutionierte die Steuerung des Genres: Mit der rechten Maustaste wählten Sie nun diverse Symbole aus, die für Aktionen im Spiel standen. Das war nicht nur einfacher und nutzerfreundlicher – es blieb auch mehr Platz für die Darstellung der Spielgrafik.



Der Game Boy war zwar nicht die erste, aber mit 150 Millionen verkauften Exemplaren die bei weitem erfolgreichste mobile Konsole.

»Sie sind unter uns: *Transformer*-Mäuse.«

Innovibration: Der Nintendo-64-Controller mit Rumble-Pak.

»Seal: Nahaufnahme.«

Der Echtzeit-Strategie-Apfel fällt nicht weit vom Stamm: Oben *Dune 2* aus dem Jahre 1992, unten *Command & Conquer 3* von 2007.

PLATZ 10: FORCE FEEDBACK

Wenn's vibriert, ist es gut: Das gilt nicht nur für Frauen, sondern auch für Spieler. *Out Run* war 1986 der erste Spielhallen-Titel, der Force Feedback im Lenkrad integrierte. Der Durchbruch auf breiter Ebene gelang 1997 mit der Rumble-Pak-Erweiterung für das Nintendo-64-Gamepad. Zuerst erschien der Mini-Vibrator mit dem Spiel *Lylat Wars* als Paket, später kam das Teil auch einzeln in den Handel – und wurde bis heute von sämtlichen Konsolen-Herstellern kopiert. Das Rumble Pak ist allerdings nicht die einzige Innovation, die den N64-Controller zu einem Meilenstein der Spiele-Geschichte machte: Verfügte er doch über einen Analog-Stick, der erstmals die Steuerung in mehr als acht Richtungen ermöglichte.

PLATZ 9: ECHTZEIT-STRATEGIE

Basis aufbauen, Ressourcen sammeln, Truppen ausbilden – und mit einem vernichtenden Angriff dem Gegner gepflegt in den Allerwertesten treten. Echtzeit-Strategie ist aus der heutigen Spiele-Landschaft nicht mehr wegzudenken. Die *Command & Conquer*-Reihe, *Warcraft 1* bis *3*, *Starcraft*, die *Age of Empires*-Serie – all das verdanken wir den Westwood Studios, die 1992 den Pionier unter den klassischen Echtzeit-Strategietiteln entwickelten: *Dune 2*. Als Atreides, Harkonnen oder Ordos kämpften wir um die Vorherrschaft auf dem staubigen Planeten Arrakis, auch genannt Dune, der Wüstenplanet. Warum? Weil's dort eine heftige Droge namens Spice Melange gibt. Noch heute denken wir gern an das Spiel zu Frank Herberts grandioser Science-Fiction-Buchreihe zurück.

PLATZ 8: SAVEGAMES

Zu Beginn der Computerspiele-Geschichte gab es keinen Bedarf für Speicherstände, da viele Spiele gar keine Handlung hatten. Stattdessen wurde für die verschiedenen Levels einfach ein Code eingeblendet, mit dem man sofort wieder am Beginn des jeweiligen Spielabschnittes einsteigen konnte. Doch selbst wenn man gewollt hätte, wäre es ein Ding der Unmöglichkeit gewesen: Zu dieser Zeit hatte kaum ein Heimcomputer ein Speichermedium. Später wurden diese sogenannten Savegames direkt auf dem Spiel abgelegt, zum Beispiel bei den Kassetten für die NES-Konsole. Schließlich kamen Medien wie Speicherkarten auf, die aber erstens wenig Platz boten und zweitens meist verdammt

Command & Conquer (PC) – 1995

Der erste Teil der wohl bekanntesten Strategiespiel-Serie machte das Genre erst richtig salonfähig – zu Recht. Denn neben der umwerfenden Grafik glänzte *Command & Conquer* vor allem mit einer einfachen wie genialen Innovation: Hielt man die linke Maustaste gedrückt, konnte man ein Viereck aufziehen und sämtliche darin befindlichen Einheiten anwählen.



Meridian 59 (PC) - 1996

Multi-User-Dungeons (MUD = Textbasierte Online-Rollenspiele) läuteten Anfang der 90er-Jahre das Zeitalter der sogenannten Massive Multiplayer Online Roleplay Games (Massen-Online-Rollenspiele) ein. Pioniertitel und erstes MMORPG mit 3D-Grafik war *Meridian 59*, das 1996 an den Start ging und ein Jahr später in deutscher Sprache erschien. Bis heute besitzt das Spiel eine hartnäckige Anhängerbasis.




In *The Incredible Machine* (1992) spielte Physik erstmals eine zentrale Rolle.


Diablo 2 war einer der Top-Titel, die Blizzards Battle.net zur beliebtesten Onlinespiele-Plattform machten.


Die Gravity-Gun in *Half-Life 2*: So viel Spaß hat Physik nie zuvor gemacht.


Eingabegeräte: Links eine Macintosh-Maus aus den 80ern, rechts der Nintendo Wii mit Wiimote.

teuer waren. Heute verfügt fast jede Spielkonsole über eine eigene Festplatte – der PC sowieso.

PLATZ 7: PHYSIK IN SPIELEN

Im echten Leben ist Physik nicht jedermanns Freund: Vor allem Frauen führen mit steigendem Alter einen unerbittlichen Kampf gegen die Schwerkraft. In Spielen allerdings konnte uns nichts Besseres passieren: Einer der ersten Titel, in dem Physik ein zentrales Element war, erschien 1992 und hieß *The Incredible Machine*. Hunderte Puzzle-Rätsel warteten darauf, dass der Spieler sie löst. Einen maßgeblichen Anteil an der rasanten Entwicklung der Spiele-Physik hatte auch die Havok-Engine, die beispielsweise in *Max Payne 2, Age of Empires 3* oder *Company of Heroes* zum Einsatz kam und Ragdoll-Effekte (übersetzt etwa Schlenkerpuppe; beschreibt die Darstellung von leblosen Körpern), Fahrzeugbewegungen und Umwelteinflüsse wie Schwerkraft simulierte. Wohin diese Entwicklung führte, sieht man an *Half-Life 2*, Stichwort Gravity-Gun. Nie zuvor erreichte man einen solchen Grad an physikalischer Realitätsnähe wie in Gordon Freemans zweitem Abenteuer.

PLATZ 6: BATTLE.NET & MEHRSPIELER

Mit sich selbst zu spielen macht auf Dauer keinen Spaß. Davon kann Kollege Fischer ein Lied singen – und der hat seine ersten sexuellen Erfahrungen mit 35 in Azeroth gesammelt. Mit Modem-zu-Modem-Spielen begann das Zeitalter der Mehrspieler über Internet, allerdings ging das nur zu zweit – und man musste sein Gegenüber kennen. Dieses Problem bestand auch mit der Weiterentwicklung der Online-Spiele: Es war verdammt schwierig und zeitaufwendig, gemeinsam das gleiche Spiel auf dem gleichen Server zu spielen. Das Zauberwort lautete Battle.net, die Online-Plattform von Blizzard. 1997, als man mit dem Action-Rollenspiel *Diablo* an den Start ging, zählte man bereits 1,25 Millionen Nutzer. Heute sind es zwölf Millionen, die 2,1 Millionen Stunden pro Tag *Starcraft, Warcraft 2, Warcraft 3, Diablo 2* und bald auch *Starcraft 2* spielen. Umgerechnet entspricht das einem Zeitraum von rund 87.500 Tagen oder 240 Jahren.

PLATZ 5: SPIELE-CONTROLLER

Nachdem ständig neue Entwicklungen in diesem Bereich auftauchen, haben wir die wichtigsten Geistesblitze unter einem Punkt zusammengefasst. Zunächst müssen wir uns mal bei Apple bedanken – für den „X-Y-Positions-Anzeiger für ein Bildschirmsystem", besser bekannt unter dem Namen Maus. Zwar gab es bereits in den frühen 60er-Jahren des vergangenen Jahrhunderts erste Entwicklungsansätze, salonfähig wurden die Langschwänze allerdings erst 1984 mit dem Macintosh. Auch die Light-Gun sei hier erwähnt: Eine Spielzeugknarre, die mittels Lichtsensoren einzelne Punkte auf einem Röhrenbildschirm anvisieren und „treffen" konnte, kam bereits in den 1930ern bei Jahrmärkten zum Einsatz. Ihre Blütezeit erlebte sie als Zapper-Pistole für das Nintendo Entertainment System. Heute liegen Light-Guns aber aufgrund technischer Probleme mit modernen Bildschirmen in den letzten Zügen. Apropos Nintendo: Die cleveren Japaner entwickelten auch die Wii-Konsole. Mit dem Wiimote-Controller und der Nunchuk-Erweiterung für die linke Hand steuern Sie dabei Spiele erstmals nur durch körperliche Aktivitäten. Auch wenn es dämlich aussieht: Es ist eine revolutionäre Idee,

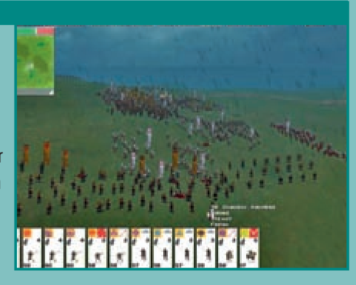
Thief: The Dark Project (PC) – 1998

Finger am Abzug und rein in die Gegner: So spielten sich Ego-Shooter bis 1998 – dann kam *Thief: The Dark Project*. Erstmals mussten Sie nicht einfach alle Widersacher brachial niedermähen, sondern mit Köpfchen vorgehen: Das Genre der Schleich-Action war geboren. Die Hauptfigur des Spiels, Meisterdieb Garrett, ist sozusagen der Großvater von Sam Fisher.



Shogun: Total War (PC) – 2000

Shogun: Total War verknüpfte auf gekonnte Weise Echtzeit-Strategie, taktisches Vorgehen mittels Diplomatie und rundenbasierte Truppenzüge. Am meisten rockte allerdings die Grafik: In den gewaltigen Schlachten wurde jeder einzelne Soldat dargestellt – das Ergebnis waren Gemetzel mit knapp 40.000 Einheiten! Ganz schön viel, wenn man die paar Dutzend Mannen vergleichbarer Spiele dieser Zeit betrachtet.



die verdammt gut ankommt, wie die Verkaufsstatistiken beweisen. Auch nicht schlecht: Die Gibson-SG-Gitarrennachbildung für das Spiel *Guitar Hero*, entwickelt von Harmonix Music Systems. Möchtegern-Rockstars toben sich seitdem vor der Mattscheibe aus und üben im Wohnzimmer Headbangen, Stage-Diven und Helikopter-Anschläge. Die nächste Innovation steht uns übrigens schon ins Haus: mit dem Falcon. Dabei handelt es sich um ein 3D-Eingabegerät von Novint, mit dem nicht nur nach vorne, hinten, links und rechts, sondern auch nach oben und unten gesteuert werden kann. Hält man den Griff des Falcon in der Hand und interagiert mit einem Objekt, können Beschaffenheit, Form, Bewegungsdynamik oder Gewicht gefühlt werden.

PLATZ 4: 3DFX-GRAFIKCHIPS

Mit dem Voodoo-Grafikchip veröffentlichte 3dfx Interactive 1996 den ersten brauchbaren 3D-Chip für den Heimbereich. Durch die zusätzliche Beschleunigerkarte war es möglich, neue, schönere, realistischere und bessere Titel zu programmieren. Erstmals ließ sich die dritte Dimension richtig in Spiele integrieren: Es war die Geburt einer neuen Spielegeneration – von frei drehbaren Kameras in Strategietiteln bis zu Jump & Runs mit mehr Tiefe, im wahrsten Sinne des Wortes. Die Zusatzkarte erlaubte es, die damals übliche Auflösung von 320x240 auf bahnbrechende 640x480 Pixel hinaufzuschrauben. Natürlich erhöhte sich damit aber nicht nur die Schärfe der Darstellung, auch der (finanzielle) Aufwand für die Programmierung nahm immer größere Dimensionen an. Der erste Arcade-Titel mit 3dfx-Grafik war das Baseball-Spiel *ICE Homerun Derby*, das 1996 erschien. Für den PC folgten Grafik-Bomben wie *Tomb Raider, Grand Theft Auto* oder *Red Baron 3D*, die 3dfx schließlich zum absoluten Durchbruch verhalfen.

PLATZ 3: DIGITALE SPEICHERMEDIEN

Es ist nicht allzu lange her, dass Software nicht auf den


»*Suizid-Simulator 2008*: jetzt auch mit Ego-Perspektive.«

Grand Theft Auto (oben) und *Red Baron 3D* gehörten zur ersten Spielegeneration mit 3dfx-Unterstützung.

»Blöd: Vier Uhren und alle gehen falsch.«



Die Geburt der Ego-Shooter: *Maze War* (1973).

Die Benutzeroberfläche von *Steam*, der Onlinevertriebs-Plattform von Valve.

Ich bin doch nicht blöd: In aktuellen Titeln wie *Call of Duty 4* reagieren computergesteuerte Mitstreiter und Feinde autonom auf Veränderungen in ihrer Umgebung.

praktischen Silberscheiben ausgeliefert wurde, sondern dutzende Disketten in der Packung herumkullerten. Nicht nur, dass die Installation nervig war, auch der zur Verfügung stehende Speicherplatz limitierte die Möglichkeiten der Entwickler enorm. 1991 waren schließlich die Zeiten ohne Sprachausgabe und Zwischensequenzen vorbei: Die CD-ROM war geboren. Einer der erfolgreichsten Titel, die dem neuen Medium den Weg ebneten, war der im *Star Wars*-Universum angesiedelte Weltraum-Shooter *Rebel Assault*. Die nächste Revolution auf diesem Gebiet startete 1999 mit dem Online-Vertrieb von Computerspielen. Valve nahm dabei eine Vorreiterrolle ein und entwickelte Steam, eine Internet-Plattform zum Verkauf und zur Wartung von Software, die auch Anti-Cheat-Maßnahmen und Spielerkommunikation umfasste. Mittlerweile kann man knapp 230 Titel online erwerben – Tendenz steigend. Und auch die Nutzerzahlen schießen immer weiter nach oben: Aktuell gibt es mehr als 13 Millionen aktive Steam-Konten.

PLATZ 2: EGO-SHOOTER

Ein Leben ohne *Call of Duty 4*, *Crysis*, der *Battlefield*-Reihe oder *Counter-Strike*? Wir wollen gar nicht daran denken! Die gemeinsamen Urgroßväter dieser Spiele-Perlen erblickten 1973 das Licht des Monitors und hießen *Maze War* und *Spasim*, wobei selbst die Entwickler nicht mehr genau wissen, welcher Titel zuerst erschien. Weitläufig bekannt wurde das Genre erst mit einem hierzulande indizierten Gemetzel von id Software, das Sie nach Nazi-Deutschland schickte. Es folgte ein weiteres indiziertes Spiel, zu Deutsch *Verhängnis*, welches Ego-Shooter endgültig zu absoluten Kassenschlagern machte. Weitere Meilensteine waren 1996 *Beben* (ebenfalls indiziert) und die 1998 erschienenen Titel *Unreal* und *Half-Life*, wobei das zuletzt Genannte obendrein mit grandiosen Modifikationen wie *Counter-Strike* oder *Day of Defeat* punktete. Sie sehen, auch die USK hatte ihren Spaß an diesem innovativen Genre.

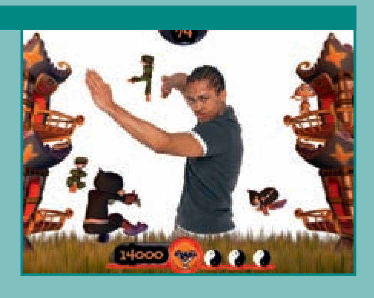
PLATZ 1: KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Stellen Sie sich vor, Zombie-Hunde würden sich seelenruhig die Klöten lecken, statt Sie zu attackieren. Oder der feindliche Pilot bewundert gedankenverloren den wunderschönen Sonnenuntergang, während Sie ihm eine Sidewinder-Rakete in den Hintern jagen. Kurz: Ohne künstliche Intelligenz wäre Spielen einfach verdammt langweilig. Begonnen hat die Entwicklung der künstlichen Intelligenz bereits in den frühen 50er-Jahren mit den ersten *Dame*-Simulationen. Auch der Schach-Computer Deep Blue war ein Paradebeispiel für den Fortschritt elektronischer Schlauheit – schließlich war es die erste Blechkiste, die einen amtierenden Weltmeister, namentlich Garri Kasparow, alt aussehen ließ. Der Grundstein für eine rasante Erfolgsgeschichte, verfügen doch Feinde, Mitstreiter und Nichtspieler-Charaktere in modernen Spielen über einen höheren Intelligenzquotienten als der durchschnittliche PC ACTION-Redakteur. Und das will einiges heißen.

Michael Grill

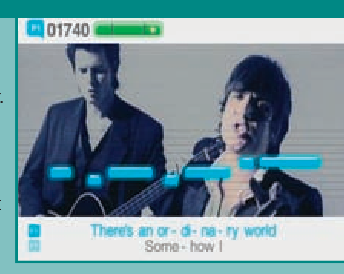
Eye Toy (Playstation 2) - 2003

Vor etwas mehr als vier Jahren veröffentlichte Sony *Eye-Toy*. Dank einer kleinen Kamera erschien der Spieler direkt auf dem Bildschirm und war quasi hautnah im Spiel. Mittlerweile steht für Divas, die sich gern selbst beim Spielen zusehen, eine Vielzahl an Titeln bereit: Von *Eye-Toy Play* mit Minispielen bis hin zum virtuellen Home-Trainer *Eye-Toy Kinetic*.



Singstar (Playstation 2) – 2004

Im Jahr 2004 schwappte der fernöstliche Kreisch-Trend namens Karaoke vollends in heimische Wohnzimmer über – dank *Singstar*. Mittels Spiel-CD und mitgelieferten Mikrofonen konnten sich Möchtegern-Stars vor dem Fernseher so richtig austoben. Mittlerweile gibt es Dutzende Versionen – mit den größten Hits der 80er genauso wie mit Après-Ski-Grölvorlagen.



*Abo-Modell (2,99 EUR/SMS) Abrechnung: 1 SMS/Woche. Das Abo ist jederzeit kündbar, einfach SMS mit Inhalt STOP TOPGAME oder STOP ALLE an die 85999! Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an!



Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

TOP SPARABO JAVA-GAMES

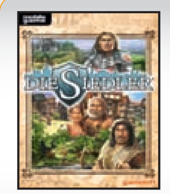
AKTION



www.mobileunlimited.de

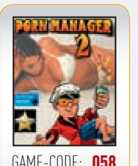

GAME-CODE: 115


GAME-CODE: 142


GAME-CODE: 141


GAME-CODE: 078

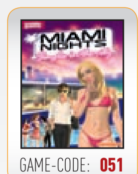

GAME-CODE: 068


GAME-CODE: 058

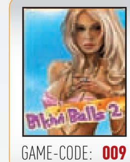
GAME-CODE: 019

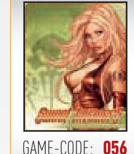
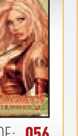

GAME-CODE: 080

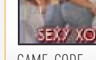
GAME-CODE: 021

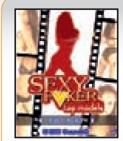

GAME-CODE: 051

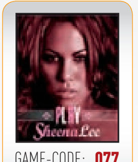

GAME-CODE: 024

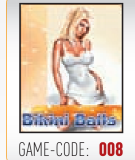

GAME-CODE: 009

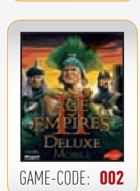


GAME-CODE: 056

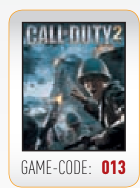

GAME-CODE: 060


GAME-CODE: 032


GAME-CODE: 077

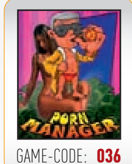

GAME-CODE: 008


GAME-CODE: 002

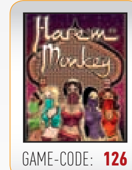

GAME-CODE: 013

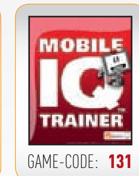

GAME-CODE: 114


GAME-CODE: 037


GAME-CODE: 036

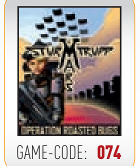

GAME-CODE: 022

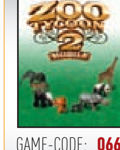

GAME-CODE: 126

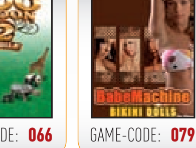

GAME-CODE: 131

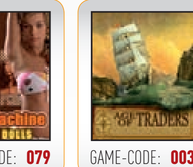
Erstes Spiel im Abo gratis!
Nur 0,99 Euro/Spiel!

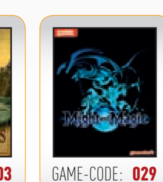

GAME-CODE: 082


GAME-CODE: 074

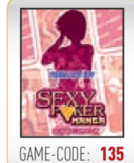

GAME-CODE: 066

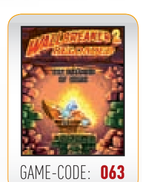

GAME-CODE: 079

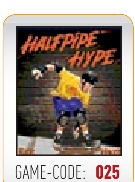

GAME-CODE: 003

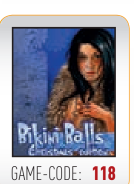

GAME-CODE: 029

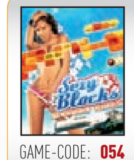

GAME-CODE: 045

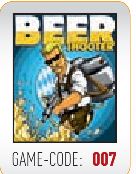

GAME-CODE: 135

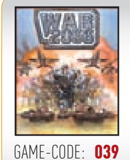

GAME-CODE: 063

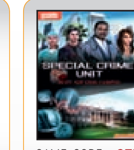

GAME-CODE: 025

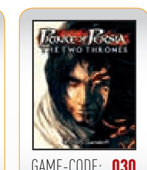

GAME-CODE: 118

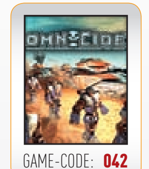

GAME-CODE: 054

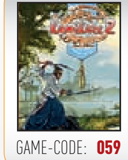

GAME-CODE: 007

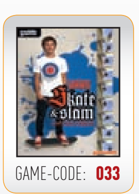

GAME-CODE: 039


GAME-CODE: 055

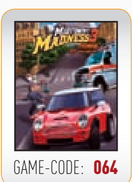

GAME-CODE: 030

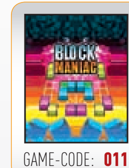

GAME-CODE: 042

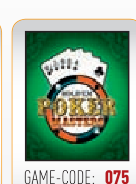

GAME-CODE: 059

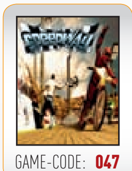

GAME-CODE: 033


GAME-CODE: 132

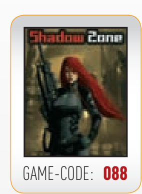

GAME-CODE: 064

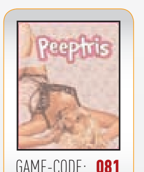

GAME-CODE: 011

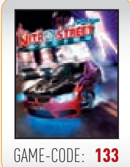

GAME-CODE: 075


GAME-CODE: 047

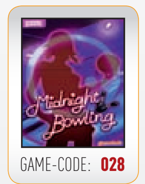

GAME-CODE: 038

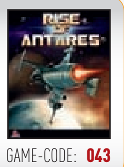

GAME-CODE: 088

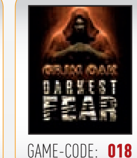
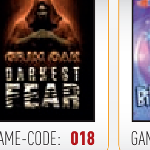

GAME-CODE: 081

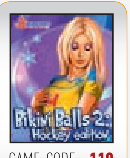

GAME-CODE: 133


GAME-CODE: 017

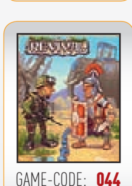

GAME-CODE: 028


GAME-CODE: 043



GAME-CODE: 018

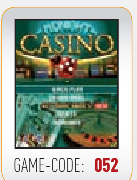

GAME-CODE: 119

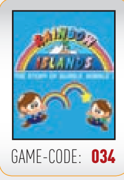
GAME-CODE: 010

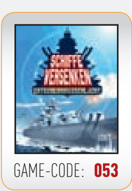

GAME-CODE: 044


GAME-CODE: 067

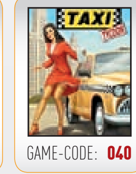

GAME-CODE: 140


GAME-CODE: 052

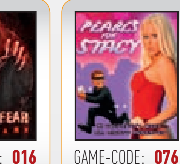

GAME-CODE: 034

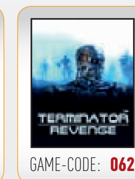

GAME-CODE: 053


GAME-CODE: 083

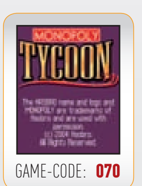

GAME-CODE: 040

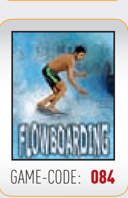

GAME-CODE: 016


GAME-CODE: 076

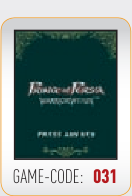

GAME-CODE: 062

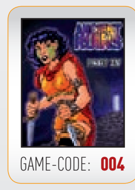

GAME-CODE: 015


GAME-CODE: 070


GAME-CODE: 084


GAME-CODE: 050


GAME-CODE: 031


GAME-CODE: 004


GAME-CODE: 085

So funktioniert das Abo

Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!

Nur 0,99 €/Spiel!

2D-SHOOTER

Schieß drauf!

Aus dem Illustrationsheft von *Söldner X*: der Gleiter des Spielers vor einem Mond.



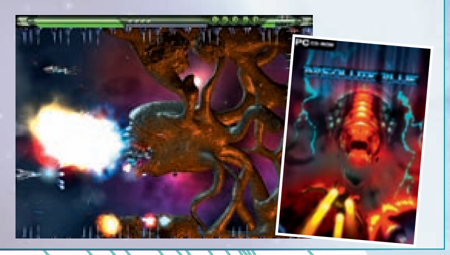
»Fliegt in den Urlaub: Mann im Mond«

AUF DVD

Mach doch mal blau!

Auf unserer DVD befindet sich der komplette 2D-Shooter *Absolute Blue* (aktuelle Version 1.5) des deutschen Entwicklers Intermediaware, der über den Herausgeber Dtp in den Verkaufsregalen landete. Das Spiel hat nichts mit Kultentertainer Harald Juhnke am Hut, vielmehr lenken Sie, wie es sich gehört, ein Raumschiff im Kugelhagel durch zwölf horizontal scrollende Levels. Wir haben die Ballerei in Ausgabe 7/2005 mit 72 Prozent Spielspaß bewertet.

Info: www.intermediaware.de/absoluteblue



Der Weltraum, unendliche Weiten. Und was dort nicht festgewachsen ist, schießen Sie einfach weg.

Heute verraten wir Ihnen, warum Sie in die Dimension der Projektile und Kugelteppiche eintauchen sollten. Shoot 'em up, Shmups, 2D-Shooter, Ballerspiele – es gibt viele Bezeichnungen für das dazugehörige Spielgenre. Ähnlich wie Adventures erklärten Miesepeter 2D-Ballerspiele schon vor Jahren für tot. Kommerziell betrachtet stimmt die Behauptung, denn als große Verkaufsschlager entpuppten sich die jüngst veröffentlichten Werke sicher nicht. Im Angesicht von 3D-Grafikbomben wie *Crysis* oder *Call of Duty 4* fehlt den kleinen, optisch doch etwas altbacken wirkenden Baller-Brüdern aus der zweiten Dimension für die breite Masse inzwischen der Aha-Effekt. Ein Teufelskreis, denn ohne überragende Verkaufszahlen ist ein Herausgeber eher bereit, höhere Summen in einen zweiten Darmausgang zu investieren als in ein neues 2D-Shooter-Projekt. Sind diese Spiele somit ein überflüssiges Relikt? Ein Überbleibsel aus der Zeit, als 3D-Optik noch Zukunftsmusik war oder aussah, als hätte Picasso einen schlechten Tag gehabt? Entscheiden Sie selbst ...

AUF DEN PUNKT GEBRACHT

Auch wenn es auf Außenstehende anders wirken kann: Das Ballerspiel-Genre hat sich seit den Zeiten von *Asteroids*, *Scramble* und *Phoenix* gewandelt, ist moderner geworden und hat sich zumindest teilweise an die veränderten Geschmäcker angepasst. Noch immer erscheinen neue Spiele, die sich in der Regel einteilen lassen in lange Durchhalte-Ballerorgien (Beispiele: *R-Type Final*, *Gradius 5*), sehr diffizil durchgestylte Punktejagden (Beispiele: *Ketsui*, *Raiden Fighters Jet*) oder eine Mixtur aus beidem. In den seit Beginn der 90er dahinsiechenden Videospielhallen stehen in größer werdenden, aber regelmäßigen Abständen noch immer Münzfresser wie *Dragon Blaze*, *Border Down*, *Ibara*, *Under Defeat* oder *Raiden 4*, die zum Teil auch als Heimumsetzungen erscheinen. Gerade die japanische Firma Cave glänzt als einer der letzten Entwickler mit regelmäßigen 2D-Baller-Neuentwicklungen (aktuell in der Mache: *Dodonpachi Dai-Fukkatsu*).

TATORT PC

Darüber hinaus erweisen sich Internet und PC nicht nur für Erotikbild-Sammler als günstiger Nährboden, sondern auch für Hobby-Entwicklungen von 2D-Shootern. Denn nicht allein in der Modder-Szene finden sich willige Designer, die ihre Freizeit in eigene Spielideen stecken. Tatsächlich existieren viele Baller-Eigengewächse am PC. Wir empfehlen einen Blick auf die englische Seite Shoot the Core (http://shootthecore.moonpod.com), die in ihrer Datenbank bereits über 1.000 PC-Shooter auflistet, Tendenz steigend. Dort dürfen Sie viele der Spiele kostenlos auf Ihren PC laden, einige sind Shareware, andere gibt es als Budget-Programme zum kleinen Preis im Handel. Anspieltipps für Sie, um nur mal ein paar zu nennen: *Kamui*, *Perfect Cherry Blossom*, *Warmachine Overlord*, *Blue Wish Resurrection*, *G-Type*, *Bike Banditz*. Ein Neuzugang dort nennt sich *Söldner X: Himmelsstürmer* und stammt aus Deutschland. Wir haben für Sie den dazugehörigen Hauptprogrammierer und den Sound-Magier nach den Hintergründen für so ein Projekt befragt (siehe Interview-Kasten). Falls Sie inzwischen auf den Geschmack gekommen sind oder mit anderen Betroffenen über 2D-Kindheitserinnerungen plaudern und ins Detail gehen möchten, empfehlen wir die Foren auf www.trigger-zone.de, www.shmups.com (Englisch) und www.pcaction.de. Guten Schuss! Joachim Hesse

GEWINNSPIEL

Das große Los

Entwickler Sidequest stiftet Ihnen fünf limitierte Editionen des gerade veröffentlichten 2D-Shooters *Söldner X*. Im Pappschuber befinden sich neben dem Spiel eine Soundtrack-CD und ein feines Illustrationsbuch mit Tipps zum Spiel (siehe Bild). Was Sie dafür tun müssen? Schildern Sie uns per E-Mail an Ballerbeichte@pcaction.de oder per Post an die Verlagsanschrift Ihr intensivstes 2D-Ballerspiel-Erlebnis. Falls Sie keines haben, sind Sie nicht würdig zu gewinnen. Als Betreff jeweils „Ballerbeichte" angeben. Einsendeschluss ist der 19. März 2008.

Info: www.soldner-x.com

5x



Ballerspiele, obere Reihe von links: *Warmachine Overlord*, *Sexy Parodius*, *Dodonpachi*, *Perfect Cherry Blossom*. Mittlere Reihe von links: *Raiden*, *Söldner X*, *R-Type*, *Raiden Fighters 2*. Untere Reihe von links: *Pulstar*, *Parodius*, *Viewpoint*, *Ikaruga*.

INTERVIEW

„DIE TATSACHE, DASS ES IN 2D IST, GIBT DEM SPIEL EIN GANZ BESONDERES FLAIR."

***Söldner X: Himmelsstürmer*, ein neuer 2D-Shooter aus Deutschland? Das klingt interessant. Wir haben den Programmierer und Spieldesigner Marcus Pukropski, 40 Jahre, sowie Soundchef Rafael Dyll, 34 Jahre, zu intimen Geständnissen genötigt. Pukropski arbeitete übrigens zuvor an Spielen wie *Anno 1701*, *Die Siedler 4* oder *Incubation*, Werke von Dyll finden Sie unter www.sonigfactory.com. Doch lesen Sie selbst!**



Von links: Rafael Dyll und Spielentwickler Marcus Pukropski.

PC ACTION Was macht deiner Meinung nach einen guten Spielsoundtrack aus?

Rafael Dyll: Melodien. Zu viele Titel verlassen sich heute auf bombastische Orchester-Arrangements. Nichts gegen den sicherlich technisch perfekten Klang, ich finde den auch toll, aber kann mir einer wirklich noch seine Lieblingsmelodie der letzten paar Spiele vordudeln? Im Zeitalter der 8- und 16-Bitter lebten viele Games von den feinen Hymnen der Komponisten. Aufpeitschende Rhythmen und das Gefühl, den nächsten Level erreichen zu wollen, um die nächste Musik zu hören – das gibt es kaum noch.

PC ACTION: Magst du auch die Bands, die wir auf unserer Musikseite im Heft vorstellen?

Rafael Dyll: Ich muss weg. (lacht)

PC ACTION Warum beschäftigst du dich mit 2D-Spielen, statt dich ausschließlich auf die dritte Dimension zu stürzen?

Marcus Pukropski: Wir beschränken uns nicht auf 2D-Spiele und haben auch keine Abneigung 3D gegenüber. Aber genauso wenig wollen wir 2D außen vor lassen, wenn wir es für passend halten. Es gab mehrere Gründe, warum wir uns bei *Söldner X* für 2D entschieden haben. Wir wollten möglichst dicht am klassischen Arcade-Look & -Feel bleiben, aber dennoch eine zeitgemäße Präsentation haben und zeigen, in welcher Qualität man heute 2D machen kann. Ich denke, die Tatsache, dass es in 2D ist, gibt dem Spiel ein ganz besonderes Flair und hebt es auch ein wenig von der Masse ab. Das Gros aller Produktionen nutzt ja sonst 3D, wie du schon sagst.

PC ACTION Flache Frauen sind weniger beliebt als wohlgerundete. Warum sollte das bei Spielen anders sein?

Marcus Pukropski: (lacht) Eigentlich habe ich das schon zuvor beantwortet. Ein weiterer Grund sind noch die erheblich reduzierten technischen Voraussetzungen für 2D. Wir wollten kein Spiel machen, das nur auf High-End-Maschinen läuft. Hätten wir z. B. den Dschungel in Echtzeit 3D gemacht, dann wären wir schon in der Topliga, was Hardwareanforderungen angeht. In 2D kann man heute dagegen Zigtausende von Kugeln darstellen, selbst auf einer Geforce 4, das hat doch auch was. Alle, die mal durch das Asteroidenfeld geflogen sind, wissen, was ich meine. :)

PC ACTION Wie gut könnt ihr selbst eure Spiele spielen? Durchmarsch mit einem Leben?

Marcus Pukropski: Auf jeden Fall. Meines Wissens schafft jeder im Team das reguläre Spiel mit einem Leben oder zumindest einem Game (drei Schiffe). Wenn's dann zu den geheimen Stages und Bossen geht, scheiden allerdings einige aus. (lacht) Aber unsere beiden Leveldesigner kommen auch da durch.

PC ACTION Wie erklärst du dir, dass gerade Japaner so gut darin sind, 2D-Shooter zu spielen?

Marcus Pukropski: Gute Frage. Wir hatten erwartet, dass die Spitze der Rankinglisten nach kurzer Zeit fest in der Hand japanischer Spieler sein würde. Dass es aber so krass und deutlich war, hat uns auch erstaunt. Es mag ein Vorurteil sein, aber ich denke, japanische Spieler sind noch ehrgeiziger und können sich noch mehr in so ein Spiel verlieben als andere. Okay, schlagt mich für das Klischee, aber die Tatsachen sprechen dafür. :)

PC ACTION Wie viele Ferraris könnt ihr euch von den Erlösen von *Söldner X* leisten?

Marcus Pukropski: Dutzende! (grinst) Ernsthaft, wir sind noch ein kleines und neues Studio und müssen uns erst mal etablieren. Das geht nicht von heute auf morgen, aber insgesamt sind wir mit den ersten Verkäufen schon sehr zufrieden.

PC ACTION Wir haben *Söldner X* im Heft (Ausgabe 3/2008) 65 Prozent Spielspaß gegeben. Findest du die Wertung gerechtfertigt?

Marcus Pukropski: Da wir ein neues Studio ohne Namen und Referenzen sind, verstehen wir schon, dass wir standesgemäß erst mal etwas tiefer einsortiert werden. Da wir aber der Meinung sind, dass mehr hinter dem Spiel steckt als man ihm zuerst ansieht, und auch viel Wert auf Qualität und Balancing gelegt haben, ist die direkte Antwort auf die Frage: „Nein, aber wir können damit leben." Wir sind von anderen Magazinen bisher zwischen 75 und 86 bewertet worden, diese Wertungen konnten wir alle so unterschreiben.


Taktisches Truppenmanagement
Schlagkräftige Luftunterstützung
Einzigartige Infanteriebauten
Physik-gestützte Geländezerstörung
CODENAME:
PANZERS
COLD WAR
Der Strategie-Hit
Codename: Panzers™ ist zurück!
Der Zweite Weltkrieg ist Geschichte
und der Kalte Krieg hat gerade erst begonnen!

VORSCHAU


Ein Flugzeug überquert das verschneite Russland. Im Spiel gibt es verschiedene Klimagebiete, etwa Wüste, Savanne oder Dschungel.

»Eine zweite Staffel ist nie erschienen: Flugzeuge.«



Die amerikanische Armee im Anmarsch: So nah können Sie im Schlachtmodus an die Einheiten zoomen.

WAR LEADERS: CLASH OF NATIONS

Neue Führung

Der Hitlergruß ist hierzulande zu Recht verboten. Deshalb winken die deutschen Truppen in *War Leaders* einem anderen zu – dem Herrn Tessler.

RUNDENSTRATEGIE | Rudolf heißt der Kerl mit Vornamen. Er führt in einem fiktiven Zweiten Weltkrieg Nazi-Deutschland an. Jetzt sind auch die anderen Nationen bekannt, diese entsprechen überraschenderweise der echten Weltgeschichte: USA (mit Roosevelt an der Spitze), UdSSR (Stalin), England (Churchill), Frankreich (de Gaulle), Japan (Tojo) und Italien (Mussolini). Der Spieler schlüpft in die Uniform eines der aufgezählten Herren und lenkt den Krieg zu seinen Gunsten. Nachdem wir vergangene Ausgabe eine Vorschau zu dem *Total War*-Reihe-ähnlichen Strategietitel geliefert haben, gibt's nun auch erste Infos zu den Mehrspielermodi. Bis zu vier Generäle schicken ihre Armeen in Echtzeit in den Varianten Capture the Flag, Team Deathmatch und Coop auf die Schlachtfelder. Im Politikmodus hingegen teilen sich sieben Spieler das vom Krieg gebeutelte Europa und erweitern Runde für Runde ihr Imperium. Die militärischen Auseinandersetzungen trägt dabei die künstliche Intelligenz aus. Wer nicht mal sieben Freunde hat, darf die fehlenden Mitspieler mit den computergesteuerten Kontrahenten besetzen. Auf den Politikmodus sind wir übrigens sehr gespannt, da selbst Genre-Größen wie *Rome* oder *Medieval 2: Total War* nur Schlachten übers Netzwerk anboten. Ob *War Leaders* mit seinem Politikmodus in die Spielegeschichte eingeht, erfahren wir bereits im März. Alexander Frank

Info: www.war-leaders.de



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ERZÄHLT WAHRE GESCHICHTEN ÜBER DIE MODERNE TELEFON-PROSTITUTION


»Neue Rubrik: Klatsch des Monats.«

Diese zwielichtigen Gestalten laufen in unseren Redaktionsräumen herum und treffen sich zum spontanen Applaus. Seltsam.

Der Mann im Rohr

Finanzoptimierer sind Kreaturen, die wildfremde Menschen anrufen und ihnen Geldzuwächse durch Steuertricks und Anlagen versprechen. Auch in unserer Redaktion haben wir die Burschen ab und zu am Telefon. Ihr Pech. „Guten Tag, mein Name ist Herr Oberschlau* vom Finanzinstitut Geldabschwatz* in Schleimhausen*. Könnten Sie mir bitte Ihren Namen noch einmal sagen?" So beginnen sie, die kleinen Gewinnspiele des Alltags. Ziel ist, das Telefonat zu beenden, ohne selbst aufzulegen. Und das ist gar nicht so einfach, denn diese Typen legen nie auf, wenn man das möchte. Mein Gegenüber weiß wie immer nichts von mir, perfekt für den ersten Aufschlag. Ich stelle das Telefon auf Lautsprecher für meine Kollegen-Jury und eröffne: „Ich heiße Ernst. Wieso möchten Sie das wissen?" „Herr Ernst, sie möchten bestimmt Geld sparen. Zahlen Sie mehr als 8.000 Euro Lohnsteuer im Jahr?" Ich aktiviere die Dollarzeichen in seinen Augen: „Na, aber locker!" Er: „Sehr gut, wann hätten Sie Zeit für ein Treffen?" Ich: „Wie sehen Sie denn aus?" Pause. „Wieso interessiert Sie das?" „Ich muss doch wissen, wie ich Sie erkenne. Eine Blume im Knopfloch wirkt doch antiquiert." „Nun, ich komme mit dem Auto." „Welches Auto fahren Sie?" „Einen Golf." „Das klingt aber nicht sehr erfolgreich." Er entrüstet: „Aber ein Golf ist ein gutes Auto!" „Stimmt, der schluckt bestimmt auch mehr, als wir an einem Wochenende schaffen, was?" Der unbekannte Anrufer wirkt verunsichert. Zeit, in den nächsten Gang zu schalten: „Verraten Sie mir doch wenigstens. welche Frisur Sie tragen!" „Was hätten Sie denn gerne?" „Ach, Sie haben mehrere im Angebot? Wie wäre es mit jemand Langhaarigem? Da kann man sich immer so schön reinkuscheln." „Äh, geht auch rasiert?" „Nein, rasiert mag ich es nicht so gern." „Äh, Moment, ich ..." Lange Pause. „Hallo? Herr Oberschlau*, sind Sie noch dran?" Klack, er legt auf. Gewonnen! Die Kollegentraube um meinen Schreibtisch applaudiert. Trotzdem, die Finanzoptimierungsdame vor ein paar Monaten war deutlich besser und wollte mich sogar nach 20 Minuten Gespräch mit ihrer angeblich gut gebauten Kollegin am Nürnberger Bahnhof treffen. Genau wie Kollege Wollner, der sich auch vor einiger Zeit verabredet hatte. Allerdings mit einem Mann. Der rief ihn auch ständig an und als Wollner eines Abends keine Zeit hatte, wurde der Typ unverschämt und beschimpfte Wollner als „Versager, bei dem eh nichts zu holen ist". Dumm nur, wenn man die Telefonnummer danach nicht aus dem Verzeichnis löscht, ein paar Wochen später erneut anruft und nichts mehr von seinen eigenen Fehltritten weiß. Wollner lud den Herrn also nach Hause ein. Das gestaltete er sehr liebevoll mit heruntergelassenen Rolläden, Kerzen und Heavy Metal auf Flugzeug-Lautstärke. Als der Herr Optimierer eintrat, schloß Wollner erst einmal demonstrativ die Tür ab und steckte den Schlüssel ein. Anfragen, die Musik leiser zu drehen, schmetterte er ab und holte stattdessen ein großes Messer aus der Küche. Damit schnitt er ein Brot. Als der Herr sichtlich in Panik flehte, gehen zu dürfen, erklärte ihm Wollner die Situation und entließ den Mann. Dennoch rannte der wie eine Herde Gazellen die Treppe hinunter und vergaß sogar seine Aktentasche. Die hat er nie abgeholt. Seltsame Leute, diese Finanzoptimierer ...

*Name von der Redaktion geändert

AUF DVD
VIDEO

AUF AB-18-DVD
XL-VIDEO

»Funkenflug, Economy Class.«

Alma, ein Schlüsselcharakter des Spiels.

Ein direkter Treffer lässt den Getroffenen über einen Rollwagen stolpern.

PROJECT ORIGIN

Hallo, schönes Kind

Entwickler Monolith knüpft die losen Handlungsstränge von *F.E.A.R.* zu einem neuen Horror-Abenteuer. Nur bei uns erfahren Sie die schockierenden Details!

Sie wanken durch ein verlassenes Krankenhaus. Aus dem Radio dringt eine knarzende Durchsage: „Dies ist das Zentrum von Downtown Auborn. Laut unbestätigten Berichten kam es zu einer schweren Explosion im Herzen von ...“ Störgeräusche verschlucken die folgenden Worte. „... die Ursache der Explosion ist bislang unbekannt.“ Monolith gelingt es offensichtlich wieder, die nötige Gänsehaut und Spannung zu erzeugen. Dafür reicht oft bereits ein kleines Geräusch aus dem Dunkeln, ein Schatten, der vorbeihuscht, oder eine Stimme, die Ihnen „Kannst du es sehen?“ zuflüstert. Almas Stimme. Alma? Genau, das schwarzhaarige Teufelskind mischt wieder mit. In einer Rückblende sehen Sie in Orange- und Brauntönen, wie Sie auf einem Operationstisch liegen, man doktert an Ihnen herum und Alma beobachtet alles. „Kannst du es sehen?“, haucht die Stimme erneut durch Ihren Kopf. Hier stimmt etwas nicht. Ganz und gar nicht.

F.E.A.R. MAL ZWEI

Ähnlich wie Dieter Bohlen bei Geschmacklosigkeiten legte *F.E.A.R.* die Messlatte für künstliche Gegnerintelligenz und Schockeinlagen in Ego-Shootern höher. Jetzt kommt der Nachfolger. Oder besser gesagt zwei davon: *F.E.A.R. 2* und *Project Origin* („Projekt Ursprung“). Paradox, oder? Vivendi betont gern, dass nur *F.E.A.R. 2* die offizielle Fortsetzung sei, doch bei Original-Entwickler Monolith sieht man die Sache erwartungsgemäß anders. „*Project Origin* ist die tatsächliche Fortsetzung von *F.E.A.R.*“, erklärt uns der Leitende Spieldesigner John Mul-

Stadien der Angst

Die schrecklich nette Gruselfamilie wächst und wächst. Dank uns behalten Sie den Durchblick. Danken Sie uns bitte später.

F.E.A.R.

ENTWICKLER: MONOLITH
TERMIN: 18. OKT. 2005

Als Mitglied des FEAR-Teams versuchen Sie, Horror-Göre Alma und dem Armacham-Konzern Einhalt zu gebieten. Wir vergaben für den Spielspaß 88 Prozent in Ausgabe 11/2005.



F.E.A.R.: Combat

ENTWICKLER: MONOLITH
TERMIN: 17. AUGUST 2006

Der gute Mehrspielermodus von *F.E.A.R.* als kostenloser Download: In den zehn Spielmodi und 19 Karten stecken zudem alle durch Patches nachgeschobenen Zusatzinhalte.

»Hangman, Profi-Edition.«

Diese übernatürlichen Wesen sind enorm schnell und laufen sogar an Decken und Wänden entlang.


»Verlieben sich oft in alte Autos: junge Roboter.«

Angriff einer neuen Replica-Spezialeinheit in den verwüsteten Straßen der Stadt Auburn.

»Blitzschach: Wir opfern einen Bauern.«

Eine der neuen Waffen: Das Lasergewehr teilt Gegner oder setzt sie in Brand.

key. „Vivendi hält nur Rechte am Namen, während Monolith alle anderen Rechte besitzt." Oh, oh. Das riecht nach dicker Luft zwischen den ehemaligen Partnern. Ihnen kann der Zwist aber nur recht sein, erwarten Sie doch im Bestfall gleich zwei geniale Ballereien.

EIN NEUER SPIELER

„Hast du das gehört? Da läuft ein weiterer Delta frei rum in diesem Sektor." – „Na und?" – „Er tötet jeden, Mann!" – „Sind wir Missionare oder was? Wir haben auch Knarren!" – „Aber er schießt sich durchs Labor, checkst du das nicht?" Kurz nach dieser Unterhaltung sind die beiden Sicherheitsbeamten tot. *Project Origin* setzt erneut massiv auf Horror, so viel steht fest. Wir durften uns bereits den kompletten ersten Level ansehen und in einige Abschnitte späterer Bereiche schnuppern. Was es dabei zu erspähen gab, ließe jedem Monster das Blut im Mund zusammenlaufen. Das Spiel startet rund 30 Minuten vor der Explosion am Ende von *F.E.A.R.*, die Alma auf diese Welt loslässt. Sie erblicken einen Operationstisch aus der Ich-Perspektive, Ärzte in grünen Kitteln und Mundschutz. Undeutlich vernehmen Sie deren Stimmen. „Check seinen Blutdruck!", „Er kollabiert!", „Lade auf 200. Nein, 300." – „Er lebt!" Zum Kuckuck, was ist hier los? Mulkey weiß es: „Der Spieler übernimmt die Rolle von Michael Becket, einem Delta-Agenten, der mit seinem Team losgeschickt wird, um Genevieve Aristide zu schützen", erklärt er die Zusammenhänge. „Aristide spielt eine wichtige Rolle bei der Armacham Technology Corporation in Verbindung mit Projekt Origin und bei den Geschehnissen, die sich in der Innenstadt Auburns entwickeln." Nichts Neues für *F.E.A.R.*-Veteranen: Die Stimme der Dame tauchte bereits im Intro des Vorgängers auf. Falls Sie *F.E.A.R.* jedoch nicht kennen sollten (Schande über Sie!) oder zu den „Ich lauf schnell durch und höre mir keine Tonbänder an"-Spielern gehören, geben wir Ihnen jetzt einen Schnellkurs in Sachen Hintergrundgeschichte.

KOMPLEXE KOMPLEXE

„Ich glaube, unser neuer Titel *Project Origin* ist wirklich passend, da es im Spiel darum geht, wie alles begann", weiß Mulkey. Doch um was handelt es sich noch einmal bei diesem Projekt Origin? Nun, der Wissenschaftler Harlan Wade züchtet für den Armacham-Konzern Supersoldaten. Name des Projekts: „Origin". Na, klingelt es? Was danach kommt, könnte auch in einem Buch von Stephen King stehen, sofern Quentin Tarantino der Co-Autor wäre. Wade versetzt seine übersinnlich begabte Tochter Alma nach ihrem achten Geburtstag ins künstliche Koma und erschafft mit ihrem Erbgut Kommandanten, die die niederen Replica-Soldaten telepathisch befehligen. Der erste Führer, bei dem das richtig funktioniert, heißt Paxton Fettel. Doch es kommt zu einer gefährlichen geistigen Bindung zwischen ihm und Alma. Armacham legt daraufhin Projekt Origin auf Eis und versiegelt die Labore. Genevieve Aristide, die neue Präsidentin von Armacham, lässt Jahre später die alte Fabrik untersuchen. Allerdings metzeln Fettel und seine Horden die Armacham-Trupps blutig nieder. Aristide bittet die Regierung um Hilfe. Die schickt ihre Sondereinsatz-Kommandos First Encounter Assault Recon (FEAR) und die Special Forces Operational Detachment-Delta (SFOD-D), Fettel zu eliminieren. Als Teil des FEAR-Teams dringt der Spieler in Teil 1 in die unterirdische Origin-Fabrik ein.

F.E.A.R.: Extraction Point



ENTWICKLER: TIMEGATE
TERMIN: 3. NOV. 2006

Sie wachen neben dem Hubschrauber-Wrack vom Ende des ersten Teils auf. Und Überraschung: Bösewicht Fettel lebt. Die Erweiterung bekam in Ausgabe 1/2007 86 Prozent.

F.E.A.R.: Mission Perseus



ENTWICKLER: TIMEGATE
TERMIN: 16. NOV. 2007

Als Mitglied einer weiteren FEAR-Einheit kämpfen Sie parallel zu Teil 1 gegen eine neue Söldnertruppe, die Genmaterial von Alma stehlen will. 75 Prozent in Ausgabe 1/2008.

Project Origin

ENTWICKLER: MONOLITH
TERMIN: HERBST 2008

Als Teil der Delta-Einheit erfährt der Spieler, wie die Geschichte um Armacham und Alma weitergeht. Die Entwickler bezeichnen *Project Origin* als die einzig wahre Fortsetzung.

F.E.A.R. 2



ENTWICKLER: DAY ONE
TERMIN: 2009

Willkommen in der Parallelwelt! Mit Wänden, die nach dem Spieler greifen und immer länger werdenden Korridoren setzt man offenbar wieder auf Grusel. Alma taucht nicht auf.





Schwer bewaffnet sichern diese beiden Herren für das Delta-Team eine Tür.



Die Räume sehen immer noch etwas karg aus, darfür kracht und scheppert es gewaltig.



Alma taucht regelmäßig auf und sorgt in Kombination mit Musik, Geräuschen und Beleuchtung für Gänsehaut.



Mit Menschenblut geschriebene Botschaften an der Wand. Wofür gibt es eigentlich Notizblöcke?

INTERVIEW „ICH HABE ES WIRKLICH GENOSSEN"



John Mulkey von Monolith

John Mulkey arbeitet seit 1999 bei Monolith, derzeit als Leitender Spieldesigner von *Project Origin*. Nach eigenen Angaben ist er „so richtig alt" und hat angeblich „keine Geheimnisse". Beste Voraussetzungen für indiskrete Fragen.

PC ACTION Wir kennen unsere Gesprächspartner gerne. Offenbare uns bitte dein dunkelstes Geheimnis!
John Mulkey: Ich habe keine Geheimnisse, da mein Leben ein offenes Buch ist ... nun, zumindest so weit, wie du oder irgendeine Strafverfolgungsbehörde es überprüfen könnte.

PC ACTION Was genau passiert, nachdem Alma in den Helikopter steigt? Da du ja keine Geheimnisse hütest, erzähl uns doch bitte alles!
John Mulkey: Erwischt. Das steht in der Tat zur Debatte. Können wir diese Frage im Raum stehen lassen?

PC ACTION Na gut. Gab es denn bislang seltsame Erlebnisse während der Entwicklung des Spiels?
John Mulkey: Da war dieser völlig verrückte Bug. Wenn ein Soldat starb, blieb sein Kopf oben, während der Rest des Körpers zu Boden ging – weiterhin verbunden durch den sich dehnenden Hals. Während der Körper plumpste, zog er den Kopf gewaltsam durch den Raum. Das war beunruhigend.

PC ACTION Manche Levels in *F.E.A.R.* waren etwas monoton und es fiel manchmal schwer, den Ausgang zu finden. Habt ihr diese Probleme ebenfalls erkannt und bei *Project Origin* geändert?
John Mulkey: Wir streben eine größere Vielfalt der Schauplätze an, die der Spieler im Spiel besucht, und wir entwerfen die Levels absichtlich mit dem Fokus auf einem starken visuellen Fortschritt.

PC ACTION Damit wären wir bei der Grafik. Benutzt ihr weiter die erweiterte Lithtech-Engine des Vorgängers? Was habt ihr verbessert?
John Mulkey: Ja, wir verwenden immer noch unsere eigene Engine für *Project Origin*. Wir erhöhten die Pferdestärken, so dass das Spiel mit beträchtlich mehr Umgebungsdetails läuft und wir während der Kampfszenen mit viel mehr Partikeln herumwerfen können. Aufgestockt haben wir die Grafiken auch mit Dingen wie volumetrischen Lichteffekten*[1], HDR*[2], Bloom Lighting*[3] und Vollbild-Bewegungsunschärfe.

PC ACTION Die Erweiterungen *Extraction Point* und *Mission Perseus* wurden nicht von Monolith entwickelt. Wie gefallen dir die Spiele?
John Mulkey: Es ist interessant, wohin ein anderes Team eine Idee weiterführt, wenn es die Chance bekommt. Aber wir werden davon nichts in *Project Origin* einarbeiten.

PC ACTION *F.E.A.R.* verfügt über einen feinen Mehrspieler-Teil, *Project Origin* soll auch einen Mehrspielermodus bieten. Was kannst du uns darüber verraten? Gibt es neue Spielmodi?
John Mulkey: Entschuldige, aber über Mehrspieler-Merkmale darf ich noch nicht sprechen.

PC ACTION Wir lieben *No One Lives Forever* und *Tron 2.0* und würden für eine Fortsetzung eine Person deiner Wahl töten. Bitte nenne uns einen Namen! Wähle weise!
Danke! Ich habe es wirklich genossen, an den *NOLF*-Spielen zu arbeiten, und würde mich freuen, da noch mal etwas zu entwickeln. Ich fühle mich sehr geschmeichelt ob eures Engagements, aber ich weiß nicht, wer bei dieser Verschwörung zur Verhinderung einer Fortsetzung zu einem der Spiele die treibende Kraft ist.

PC ACTION Eine persönliche Frage noch zum Schluss: Was fürchtest du am meisten?
John Mulkey: Füße

Dort erfahren Sie, dass Fettel Ihr Bruder ist – und töten ihn! Das ist fast so, als ob Siegfried seinen Roy im Schlaf erstickt. Harlan Wade befreit Alma aus dem Koma und stirbt durch Almas Hand. Sie jagen im Gegenzug die Fabrik in die Luft. Als Sie und der Rest des FEAR-Teams vor der Explosion per Helikopter fliehen, zieht sich die zornige Alma mit an Bord. Ende Teil 1. „Alma ist ein Sturm der Wut, mit dem der Spieler jetzt irgendwie fertig werden muss." Danke, Herr Mulkey, nun geht es uns gleich besser ...

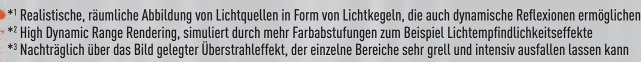
SCHNITTSTELLE

Der Kegel Ihrer Taschenlampe erreicht die Füße eines Wachmanns. Dem Torso des Unglücklichen fehlt der Kopf. Doch weit ist der nicht gekommen: In einer Waschmaschine poltert das Haupt gegen die Trommel. Mein lieber Herr Gesangsverein, das ist nichts für Kaffeekassenverwalter. Schon Teil 1 und die Add-ons erschienen geschnitten in Deutschland, wir rechnen mit ähnlichen Maßnahmen für *Project Origin*. „Auf Restriktionen des Inhalts und regionale Veröffentlichungen haben wir leider keinen Einfluss", entschuldigt sich Mulkey. „Wir folgen der Atmosphäre des Vorgängers und verstärken sie sogar." Das äußert sich in U-Bahn-Waggons, die Gegner über den Haufen fahren, Killer-Robotern, die den Spieler durch



Zwei Soldaten werfen eine Granate zurück, Sie schalten derweil auf Zeitlupe um.

*[1] Realistische, räumliche Abbildung von Lichtquellen in Form von Lichtkegeln, die auch dynamische Reflexionen ermöglichen
*[2] High Dynamic Range Rendering, simuliert durch mehr Farbabstufungen zum Beispiel Lichtempfindlichkeitseffekte
*[3] Nachträglich über das Bild gelegter Überstrahleffekt, der einzelne Bereiche sehr grell und intensiv ausfallen lassen kann



»„Hey, du hast Tomaten auf den Augen.“, „Ja, aber sie sind noch nicht reif.“«

So gehört sich das für ein Horror-Spiel: Die Gegner wie dieser biotechnisch verbesserte Replica-Soldat wirken äußerst bedrohlich.

enge Gassen hetzen, und wieselflinken Krabbelmutanten, die Menschen verschleppen. Es ist kein schöner, aber ein sehr intensiver Anblick, wenn ein Opfer am Boden liegt und mit beiden Händen versucht, das in Schüben aus seiner Kehle spritzende Pixelblut zurückzuhalten. Vergeblich natürlich. Doch auch der Spieler hat aufgerüstet und als Elite-Krieger neben der inzwischen obligatorischen Zeitlupenfunktion Zugriff auf teilweise futuristische Wummen. „Es wird zwar keine Fahrzeuge in dem Spiel geben, aber dafür ein paar neue, abgefahrene Waffen. Etwa das derzeit noch namenlose Lasergewehr, das Gegner buchstäblich halbieren kann.“ Oder in Brand stecken! Wir sind jedenfalls beeindruckt. Sie sehen das gute Stück übrigens im Bild auf Seite 43 in Aktion. „Wir planen etwa zwölf oder dreizehn neue Missionen, über zwanzig Gegnertypen und rund 15 Waffen“, verrät Mulkey. „Es gibt viele neue Elemente, das Leitmotiv ist Abwechslung. Wir dehnen die zu besuchenden Orte aus, auch Grafiken, Gegnertypen, Kampfaufgaben und Spieleroptionen, um eine tiefere und intensivere Erfahrung zu bieten.“ Dabei hilft auch die künstliche Intelligenz, die laut Entwickler wieder intensiv auf die Aktionen des Spielers reagiert und somit frische und unerwartete Kampfsituationen schafft. Durch ein sogenanntes „Faction-System“ (Cliquen-System) soll es sogar möglich sein, Gegner gegeneinander auszuspielen. Das konnten wir noch nicht überprüfen, dafür durften wir aber feststellen, dass die Feinde von sich aus Bahren und Regale umwerfen, um dahinter in Deckung zu gehen. Und das Beste: Sie können das auch! Mit einem kräftigen Tritt verwandeln Sie harmlose Möbel und Kisten in vollwertige Kugelfänge. Wenn doch nur unsere Praktikanten auch so wandlungsfähig wären!

Joachim Hesse

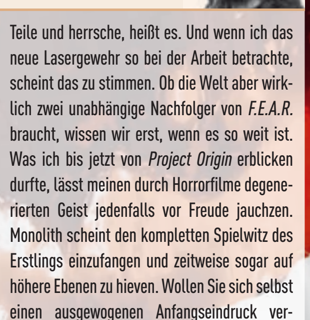
Info:
www.projectorigingame.com

Project Origin

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Monolith/Warner Bros. Interact.
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	Herbst 2008
VERGLEICHBAR	F.E.A.R., Doom 3

JOACHIM HESSE

Teile und herrsche, heißt es. Und wenn ich das neue Lasergewehr so bei der Arbeit betrachte, scheint das zu stimmen. Ob die Welt aber wirklich zwei unabhängige Nachfolger von *F.E.A.R.* braucht, wissen wir erst, wenn es so weit ist. Was ich bis jetzt von *Project Origin* erblicken durfte, lässt meinen durch Horrorfilme degenerierten Geist jedenfalls vor Freude jauchzen. Monolith scheint den kompletten Spielwitz des Erstlings einzufangen und zeitweise sogar auf höhere Ebenen zu hieven. Wollen Sie sich selbst einen ausgewogenen Anfangseindruck verschaffen, empfehlen wir unser Video auf DVD.





»Gut drauf: Die Gewehrhülsen veranstalten eine Polonäse.«

Die Schlenkerpuppeneffekte der Charaktere erweisen sich als äußerst ansehlich.



»Freispruch nach Paragraph 131, Partikel 155.«

Einer der neuen Schauplätze: ein U-Bahnhof. Gut zu sehen: die Partikeleffekte bei Schießereien.

»Immer den Finger am Abzug: Streifenpolizisten.«

In *Damnation* wimmelt es vor skurrilen Gegnern. Hier beharken uns zwei humanoide Roboter.

DAMNATION

Hau die, Partner!

AUF DVD
VIDEO

Cowboys kämpfen gegen Roboter, Indianerinnen balgen sich mit Zombies. Nein, wir sind nicht betrunken und wir fantasieren auch nicht.

Kleine Jungs mögen Cowboys. Große Jungs mögen heiße Indianertanten. Wie gut, dass Blue Omega Entertainment neulich bei uns reinschneite und uns beides zugleich servierte. Die Rede ist vom Kuhhirten Rourke und der wohlproportionierten Rotbraut Yakecan aus dem Ballerspaß *Damnation*. Das Spiel ist eine waghalsige Mischung aus den Filmen *Mad Max* und *Wild Wild West* sowie dem Actionspiel *Tomb Raider*. Die Entwicklertruppe aus den Vereinigten Staaten machte bislang eher durch Horrorstreifen (mehr dazu im Kasten „Wiederholungstäter" auf Seite 48) auf sich aufmerksam, bewies aber vor gut zwei Jahren, dass sie auch das Programmierhandwerk bestens versteht. Damals sorgte die *Unreal Tournament 2004*-Modifikation *Damnation: Hell Breaks Loose* für wahre Begeisterungsstürme unter Mod-Freunden. Map-und-Mod-Experte Marc Brehme

Dieser unbekannte Fiesling macht einen finsteren Eindruck.

Wahlrecht

Nicht nur *Damnation* protzt mit frei begehbaren Schauplätzen. Schon zahlreiche andere Titel überließen Ihnen die Wahl des richtigen Weges.

Entscheidungsfreiheit ist ein mächtiges Schlagwort bei modernen Computerspielen. Jedoch ist Entscheidungsfreiheit nicht gleich Entscheidungsfreiheit. Viele Titel schreiben sich frei begehbare Welten auf die Fahne, etwa die *Grand Theft Auto*-Reihe oder *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. Nehmen Sie dort jedoch eine Mission an, ist es auch schon vorbei mit der Entscheidungsfreiheit – meist führt nur eine Vorgehensweise zum Ziel. *Damnation* geht einen anderen Weg: Zwar schubst Sie das Spiel geradlinig durch die Handlung, aber Sie dürfen selbst entscheiden, wie Sie am besten von A nach B gelangen. Das kennen Sie vielleicht aus Titeln wie *Pac-Man*, *Tony Hawk's Pro Skater*, *Medal of Honor: Airborne* oder von der *Hitman*-Serie.



»Kriegt heute richtig eins drauf: Nicolas' Kiefer.«

Die Widerstandskämpfer Rourke und Yakecan mischen ein Rudel mysteriöser Krieger auf.

Rebell Rourke scheint einen Doppelgänger zu haben. Oder ist es etwa der aus *Damnation: Hell Breaks Loose* bekannte Ramon Zagato? Jedenfalls riecht es nach Kooperativ-Modus.

»Neue Sportart: Airobic.«

Akrobatische Einlagen sind für die Charaktere kein Problem: Klettern, springen und diverse andere Tricks – das alles gehört zu Ihrem umfangreichen Repertoire.

Die fesche Indianerbraut Yakecan steht Ihnen im Kampf gegen Prescott Standard Industries bei.

meinte dazu in der PC ACTION 8/2006: „Die Mod spielt sich nicht nur genial. Wäre sie eine Frau, sähe sie [...] mindestens ebenso edel aus wie Angelina Jolie." Schon von der ersten Code-Zeile an war klar, dass aus dem derben Westernspaß irgendwann mal ein Vollpreistitel entstehen würde. Nun ist es bald so weit: *Damnation* nähert sich seiner Vollendung.

IM WESTEN WAS NEUES

Zugegeben, die Sache mit dem Wilden Westen ist nur halbwahr. Eigentlich erzählt *Damnation* eine alternative Geschichte um den fiktiven Staat The Sovereignty. Wer aber den Film *Wild Wild West* (1999) gesehen hat, versteht, warum die Analogie trotzdem nahe liegt: Zwar wimmelt es im post-industriellen The Sovereignty vor Maschinen, Robotern und Zombies, dennoch wirken Handlung, Charaktere und Ambiente der amerikanischen Cowboy-Ära entsprungen. Von der heißen Indianerschnitte Yakecan ganz zu schweigen. Motorräder, Industrieanlagen mit dunkel qualmenden Schloten und endlose, staubige Canyons tragen ihren Teil zur dreckigen, aber unverbraucht schönen Atmosphäre bei.

ICH KRIEG DICH!

Ein heftiger Bürgerkrieg trieb The Sovereignty an den Rand des Zusammenbruchs. Die Nationalisten im Norden und die Koalition im Süden bekämpften sich 20 Jahre lang – bis ihnen Lust, Kraft und Munition ausgingen. Derart geschwächt und schutzlos, war es nur eine Frage der Zeit, bis eine dritte Partei auf den Plan trat und die Macht an sich riss. Unter der Führung des Industriemagnaten W. D. Prescott erhob sich das Unternehmen Prescott Standard Industries aus den Trümmern des Landes und unterwarf kurzerhand den gesamten Staat. Doch damit nicht genug: Auf die obligatorische Metzgerfrage „Darf's ein bisschen mehr sein?" würde der gute Herr Prescott wohl antworten: „Ja, die Weltherrschaft!" Doch die Welt ist noch nicht gänzlich am Arsch. Wir als cineastisch gebildete Menschen wissen: Wo ein Dikator ist, ist auch der Widerstand nicht weit – im Falle von *Damnation* verkörpert durch Captain Hamilton Rourke, einen raubeinigen Cowboy. An seiner Seite: Die bereits erwähnte Indianerbraut Yakecan. Diese schnieke Rothaut treffen Sie allerdings nur im Mehrspieler-Modus, in dem Sie die Kampagne kooperativ bestreiten. Ob wir die beiden in der *Unreal Tournament 2004*-Modifikation *Damnation: Hell Breaks Loose* vorgestellten Charaktere Barboza und Ramon Zagato wiedersehen, wollten uns die



»Werden immer aufdringlicher: Staubsaugervertreter.«

Ein Roboter mit einem riesigen Maschinengewehr versperrt einen Durchgang.

Verschärfte Einreisebedingungen

Wie so oft wird sich auch bei *Damnation* wahrscheinlich die USK einmischen. Wir fühlten den Entwicklern diesbezüglich auf den Zahn ...

Die Version von *Damnation*, die die Jungs von Blue Omega Entertainment in unseren Redaktionsräumen vorführten, war zwar längst nicht vollendet, zeigte aber bereits eindrucksvoll, wo die Reise hingeht: Das Spiel richtet sich ganz klar an Erwachsene. So verwundert es uns nicht, dass in Zwischensequenzen Folterszenen vorkamen, dass Gegner unter Raketenbeschuss regelrecht zerplatzten oder unsere Opfer auf Kugeln mit sehr heftigen Blutungen reagierten. Die Macher wissen zwar noch nicht genau, wie eine deutsche Version aussehen könnte, dass aber *Damnation* hierzulande entschärft erscheinen wird, steht jetzt schon fest.

»Nicht nur bei Skifahrern beliebt: ein guter Hang.«

Auf einem Platz geraten Ihre Helden Rourke und Yakecan in eine Schießerei. Die Gegner stürmen von allen Seiten an – sogar von oben.

Entwickler noch nicht verraten. Wir meinen jedoch, zumindest den adligen Zagato auf einem der vorab veröffentlichen Bilder erkannt zu haben.

NICHT SCHON WIEDER

Die Hintergrundgeschichte trieft nur so vor abgekauten Handlungselementen. Der Gedanke, die Welt zum wiederholten Mal vor einem durchgeknallten Psycho zu bewahren, entlockt gewieften Spielern und Kinogängern höchstens ein gelangweiltes „Na und?" Aber glauben Sie uns, so haben Sie die Welt noch nie gerettet. Ihre Spielfigur nennt dabei ein umfangreiches Waffenarsenal, Explosionsfallen, ein dampfbetriebenes Motorrad und jede Menge akrobatische Fertigkeiten ihr Eigen. Den Großteil Ihrer Spielzeit verbringen Sie damit, wie ein wild gewordener Artist des chinesischen Staatszirkusses durch die Landschaft zu hüpfen und an Laternen, Balken, Seilen, Ästen und anderen Dingen umherzuhangeln. Der Übersicht halber folgen Sie Ihrem Recken dabei quasi von außerhalb und betrachten ihn, einer frei drehbaren Kamera sei Dank, aus jeder erdenklichen Perspektive. Das macht natürlich mit der wohlproportionierten Yakecan wesentlich mehr Spaß als mit dem Möchtegern-Antonio-Banderas Rourke. Ziehen Sie ein Schießeisen, wechselt die Ansicht und Ihr Bildschirm zeigt das Geschehen über die Schulter Ihres Helden oder Ihrer Heldin. Die Waffenkammer bietet dabei zwar Standardkost, allerdings in extravaganter Aufmachung. Fast alle Schießprügel feuern ihre Projektile dampfgetrieben ab – jedes Gerät wirkt also wie dem Antrieb einer museumsreifen Dampf-Lokomotive entnommen.

GEISTREICH

Für fiktive Menschen in einer fiktiven Welt sind auch fiktive Fähigkeiten kein Problem. In der Modifikation war es seinerzeit möglich, seinen Pixelkörper zu verlassen und als Geist auf Reisen zu gehen. In der begrenzten Zeit dieses sogenannten Spirit Walks spähten Sie gefahrlos Feinde aus oder übernahmen die Kontrolle über einen Ihrer Widersacher. Diese Fähigkeit soll es in *Damnation* so nicht geben. Dennoch spie-

Wiederholungstäter

Blue Omega Entertainment ist PC-Spielern nicht zwangsläufig ein Begriff. Gerne schließen wir diese Bildungslücke.

Das Jahr 2006 war sehr ereignisreich für das 2003 gegründete amerikanische Unternehmen Blue Omega Entertainment. Im Januar sorgte die *Unreal Tournament 2004*-Modifikation *Damnation: Hell Breaks Loose* (großes Bild) für Aufsehen. Das Projekt, das eigentlich als Vorstufe für ein Next-Generation-Spiel geplant war, begeisterte Mod-Freunde rund um den Globus. Der nächste Schritt: die Entwicklung eines Vollpreistitels. Und vom Erfolg dieser Idee – also dem Spiel *Damnation* – sollte Sie dieser Artikel überzeugen. Außer an der Mod werkelten die fleißigen Macher an diversen Filmprojekten, und so erschien im November 2006 der blutige Horrorstreifen *Dark Ride*, in dem ein psychisch gestörter Mörder einer Gruppe Jugendlicher an den Kragen geht. Kurz vor Jahresende warf Blue Omega Entertainment noch einen weiteren Film in die Runde: *Visions, die dunkle Gabe* (Originaltitel: *Danika*). In diesem Psycho-Thriller kämpft eine junge Mutter mit ihren Ängsten und real gewordenen Visionen, die Handlung ist sehr verworren. Beide Filme ernteten mittelmäßige Bewertungen von der internationalen Fachpresse.



So sah *Damnation: Hell Breaks Loose* im Jahr 2006 aus.

»Die Tussi hat das Motorrad an die Wand gefahren.«

Selbst auf den Dampfmotorrädern machen unsere Helden eine sehr gute Figur. Evel Knievel wäre sicherlich neidisch gewesen.

len spirituelle Fähigkeiten eine wichtige Rolle. Mit Hilfe der Spirit Vision ist Ihr Charakter in der Lage, Feinde selbst durch Wände und Böden hindurch zu entdecken und sie so zu überraschen oder zu umgehen.

ENTDECKE DIE MÖGLICHKEITEN

So viele Möglichkeiten brauchen eine vielfältige Spielumgebung. *Damnation* klotzt auch in diesem Punkt ordentlich: Die riesigen Schauplätze erstrecken sich viele virtuelle Kilometer in alle Richtungen. Sie tingeln dort auch nicht auf einem vorgegebenen Pfad entlang, sondern Sie rätseln, kraxeln und ballern, wie es Ihnen beliebt. Und geht es Ihnen mal zu langsam vorwärts, schieben Sie sich einfach Ihr Motorrad unter die Arschbacken und heizen in null Komma nichts über die Karte und bei Bedarf sogar an Wänden entlang. Gut, das sind bislang alles lediglich Entwicklerversprechen. Sollte auch nur die Hälfte davon zutreffen, bekommen wir solch eine ungetrübte Freiheit das erste Mal seit *Easy Rider* (Dennis Hopper, 1969) wieder auf den Bildschirm. Zwar gaben die Verantwortlichen mit eindrucksvollen Szenen an, eine ernsthafte Beurteilung liefern wir Ihnen aber erst, wenn wir eine spielbare Version in Händen halten. Was wir jedoch in dem präsentierten Demo-Abschnitt sahen, verschlug uns dezent die Sprache. Trotz fehlender Minikarte und Kompass wissen Sie stets, wo es lang geht. Wie das gehen soll? Ihr Missionsziel ist meist so unübersehbar groß in die Landschaft gepflanzt, dass selbst unser hünenhafter Chef Hesse daneben wirkt, wie eben einem Überraschungsei entschlüpft. Die Wahl des Weges bleibt Ihnen überlassen, die Umgebung bietet Ihnen aber ausreichend Hilfestellungen, diesen auch tatsächlich zu finden. Die *Unreal*-Engine 3 schafft dabei eine überzeichnete, aber atemberaubende Landschaft, das abgedrehte Charakterdesign tut sein Übriges, um Sie wie durch einen Zauberspiegel in ein nahezu unverbrauchtes Wunderland blicken zu lassen. Oder kennen Sie andere Spiele, in denen Ihnen Robotkrieger mit „antik-futuristischen" Gewehren und Melonen-Hüten an den Western-Kragen wollen?

INTERVIEW „WIR WOLLTEN EINE DRECKIGE UND SCHÄBIGE UMGEBUNG!"


Richard Gilbert (links) ist Produzent und Jacob Minkoff leitender Designer bei Blue Omega Entertainment.

Die ehemaligen Modder plauderten über Indianerschnitten und Horrorfilme.

PC ACTION Die Screenshots lassen einen Kooperativ-Modus erahnen, wie sieht's allgemein mit einem Mehrspieler-Teil aus?
Jacob Minkoff: Die komplette Einzelspielerkampagne ist auch mit mehreren Leuten kooperativ spielbar.
Richard Gilbert: Wir planen außerdem einen sehr robusten Mehrspielerteil mit mehreren Modi und allem Drum und Dran.

PC ACTION Wir lieben die Modifikation *Damnation: Hell Breaks Loose*. Wo liegen die Hauptunterschiede zu *Damnation*?
Jacob Minkoff: Wir haben in der Mod verschiedene Ideen ausprobiert und gemerkt, was funktioniert und was nicht. Der größte Unterschied ist, dass wir jetzt die Welt „geöffnet" haben. In der Mod war alles sehr linear, jetzt entscheidet der Spieler, wo es lang geht. Außerdem wird es auch einen Mehrspielerteil geben.
Richard Gilbert: Und Fahrzeuge!

PC ACTION Ihr habt auch schon zwei Horrorfilme aus der Taufe gehoben. Wie passen eure Spiele und Filme zusammen?
Richard Gilbert: Wir entwickeln immer erst ein Konzept und suchen uns dann das Medium, das sich zur Umsetzung am besten eignet. *Damnation* war ursprünglich sogar als Film geplant, bis wir gesagt haben: „Hey, das funktioniert als Computerspiel viel besser!"
Jacob Minkoff: In einem Film hat man einfach zu wenig Zeit, um eine solch charakterbetonte und epische Geschichte zu erzählen.

PC ACTION Wo habt ihr die Ideen zu *Damnation* her? Wir tippen auf den Spielfilm *Wild Wild West* ...
Jacob Minkoff: Nein, ganz kalt. Der Film zeigt eigentlich genau das, was wir nicht machen wollten. Er ist viel zu filigran und sauber, wir wollten eine dreckige und schäbige Umgebung schaffen. Wir haben uns da eher an *Mad Max* und Stephen Kings *Der Dunkle Turm* orientiert.

PC ACTION Die Braut Yakecan war 2006 schon heiß. Jetzt, 2008, ist sie noch viel heißer. Bitte sagt uns, dass wir sie 2010 wiedersehen ...
Jacob Minkoff: Über eine mögliche Fortsetzung möchten wir momentan noch nicht sprechen. Vielleicht tröstet es euch, dass ihr im Laufe der Kampagne viel über sie erfahrt.

PC ACTION Wie steht ihr dazu, dass im Gespräch war, Sängerin Amy Winehouse nicht nach Amerika einreisen zu lassen, um ihre Grammys in Empfang zu nehmen?
Jacob Minkoff: Als Amerikaner muss man sich bei politischen Fragen immer rechtfertigen. Ich sage in so einem Fall: Ich habe den anderen Typen gewählt.

Der Cowboy Rourke ist der Hauptcharakter in *Damnation*.


Der Cowboy Rourke und die Indianerbraut Yakecan sind ein schlagkräftiges Duo.

»„Das ist ja wirklich der Hammer, Bob!" - „Ja, Cindy. Und wenn Sie gleich bestellen, erhalten Sie ein 398-teiliges Messerset gratis dazu!"«

Nein? Dachten wir uns doch. Mehr Druckerschwärze wollen wir an die Grafik auch gar nicht verlieren. Nur noch eins: Falls Sie anhand der Bilder in diesem Artikel noch nicht gerafft haben, dass *Damnation* ein echter Hingucker wird, sollten Sie ohnehin den Optiker wechseln.

SORGENKINDERÜBERRASCHUNG

Die größten Sorgen machen wir uns derzeit noch um die künstliche Intelligenz der Computer-Truppen. Diese sollen, genau wie die von Ihnen gesteuerten Protagonisten, ebenfalls nahezu uneingeschränkt durch die Gegend turnen. Während Sie in vergleichbaren Spielen Ihre Gegner oft schon durch Verlassen eines Raumes abhängen, sollen die cleveren Feinde in *Damnation* Sie springend, kletternd und hangelnd verfolgen. Das glaubhaft umzusetzen, stellen wir uns aufgrund der schier unbegrenzten Zahl an möglichen Situationen sehr schwierig vor. Die Präsentation der Vorabversion in unseren Hallen konnte unsere Zweifel darüber weder bekräftigen noch gänzlich zerstreuen. Leisten die Macher in diesem Bereich aber einigermaßen saubere Arbeit, sollten sich *Tomb Raider*, *Prince of Persia*, *Assassin's Creed* und Konsorten schon mal warm anziehen.

WARTEN DU MUSST

Von der sauberen Grafik, der exquisiten Atmosphäre und dem wundervollen Animationspaket haben wir uns bereits überzeugt. Auch wenn das zuletzt Genannte noch etwas Feinschliff nötig hat, sind die durchweg guten Ansätze jetzt schon offensichtlich. Um zu erfahren, ob der Rest ähnlich positiv ausfällt, müssen Sie sich wohl oder übel noch ein wenig gedulden. Jürgen Krauß

Info: www.damnationthegame.com

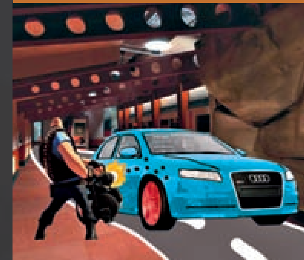

»Versaut das schönste Bild: Treppeneffekt.«

Sie kennen den Vier-Trommel-Revolver vielleicht noch aus *Damnation: Hell Breaks Loose.* Von diesem Ende aus wirkt er aber noch viel bedrohlicher.

Mix it, Baby!

Damnation ist erfrischend anders. Wir wollen mehr Szenario-Mixe!

Need for Team: Pro Fortress


In dem klassenbasierten Comic-Rennspiel heilen sich Autos gegenseitig, machen sich bei Bedarf unsichtbar oder heizen den Gegnern mit Lachgas-Flammenwerfern ein.

Assassin's Crysis


Außerirdische Freiberufler heuern bei den Assassinen an und schnappen Altair die Aufträge weg. Über den Dächern Jerusalems kommt es zum Showdown.

Teletubbie Nukem Forever


Duke und die Stripperin Tinky Winky tingeln plündernd durch das Teletubbieland. In Minispielen verdient der Duke Kohle als Heino-Imitator und Tinky Winky an der Tabledance-Stange.

Damnation

GENRE	Actionspiel
HERSTELLER	Blue Omega Ent./Codemasters
FERTIG ZU	65%
ERSCHEINT	Ende 2008
VERGLEICHBAR	Prince of Persia, Tomb Raider


JÜRGEN KRAUSS

Eine frei begehbare Welt mit zahllosen Lösungswegen? Das haben bereits viele Entwickler von ihren Spielen behauptet, meistens ging das aber gründlich in die Hose. Mich stört's nicht, ich verirre mich schon in meinem Zehn-Quadratmeter-Keller. Hauptsache, die Mischung aus Entscheidungsfreiheit und packender Action stimmt. Was mich aber nervt: Es droht mal wieder die USK-Schere. Trotzdem: Würde *Damnation* nicht ohnehin irgendwann auf meinem Schreibtisch landen, ich würd's mir sicherlich kaufen.

»Wird von Jahr zu Jahr brutaler: Winterschlussverkauf.«

Wie im Vorgänger stehen actionreiche und toll inszenierte Feuergefechte bei *Rainbow Six: Vegas 2* im Vordergrund.

RAINBOW SIX: VEGAS 2

Doppelt hält besser

Wir betreten den Präsentationsraum, vor uns steht eine heiße Blondine, auf dem Tisch liegen Croissants – andersrum wäre es uns lieber gewesen.

Es ist ein schöner Frühlingstag in Paris. Die Sonne scheint, Vögel zwitschern, die ersten Blumen beginnen zu blühen und aus der dritten Etage eines Hochhauses dringen Schussgeräusche und hektische Schreie junger Männer. Doch keine Sorge, alles hat seine Ordnung – Ubisoft hat lediglich einige Journalisten eingeladen, um auf zwölf Xbox-360-Konsolen den Mehrspieler-Modus von *Rainbow Six: Vegas 2* anzuspielen.

TOLLE AUSSICHTEN

Nach einer kurzen Präsentation führt uns die nette Begrüßungsdame in ein Zimmer, wo ein Dutzend LCD-Fernseher mit je einer Xbox 360 auf uns warten. Mit Rehaugen erklärt uns die holde Maid, dass die Xbox-360-Version inhaltsgleich mit der PC-Fassung ist. Knapp drei Stunden Zeit gibt man uns, um Spielmodi wie Demolition, Total Conquest oder Team-Leader auszuprobieren. Das Spielprinzip von Demolition dürfte dem einen oder anderen bekannt vorkommen. Die Spieler sind in zwei Teams eingeteilt: Angreifer und Verteidiger. Die Angreifer müssen auf einem von zwei möglichen Plätzen eine Bombe platzieren und sie zur Detonation bringen, das Verteidiger-Team hat das zu verhindern – *Counter-Strike* lässt grüßen. Bei Total Conquest kämpfen die Teams gegeneinander um mehrere strategisch wichtige Punkte, die es einzunehmen gilt. Wer alle gleichzeitig besitzt, gewinnt. Aber ein Modus hat es uns besonders angetan, der Team-Leader-Modus! Detaillierte Informationen hierzu finden Sie im Extra-Kasten rechts („Lang lebe der Anführer!“).

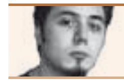
GIB DIR DEN REST!

Natürlich haben wir nicht nur gezockt, sondern auch allerlei Informationen zum Spiel mitgenommen. Es gibt zum Beispiel elf neue Waffen im Spiel und das Charakter-System wird ausgebaut: Je nach Spielweise schaltet man allmählich neue Waffen frei. Nahkämpfer erhalten beispielsweise Schrotflinten, Fernkämpfer kriegen Scharfschützengewehre. Auch kooperatives Spielen ist wieder möglich: Zu zweit durchleben Sie die gesamte Kampagne – ab März 2008. Sehen Sie sich zudem unbedingt unser Video zu *Rainbow Six: Vegas 2* auf DVD an, es lohnt sich!

Dennis Blumenthal

Info: www.rainbowsix.de

Rainbow Six: Vegas 2	
GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Ubisoft Montreal/Ubisoft
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	März 2008
VERGLEICHBAR	Ghost Recon Adv. Warfighter



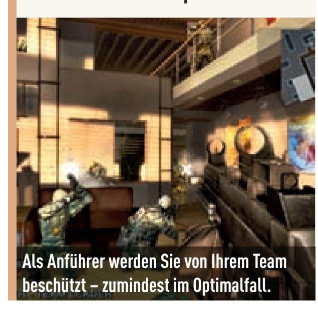
DENNIS BLUMENTHAL

Dass ich der geborene Anführer bin, weiß ich schon lange. Bestätigung dafür fand ich nun beim Team-Leader-Modus von *Rainbow Six: Vegas 2*. Um es noch schnell zu erwähnen: Unter meiner Leitung hat unser Team kein einziges Mal verloren. Tja, da schauen Sie! Auch sonst hat mir *Rainbow Six: Vegas 2* sehr gut gefallen. Die Waffen sind abwechslungsreich, die Levels gelungen, alles wirkt sehr rund. Bleibt nur zu hoffen, dass auch der Einzelspieler-Teil so viel Spaß macht. Spätestens im März 2008 wissen wir mehr.

Lang lebe der Anführer!

Der Team-Leader-Modus von *Rainbow Six: Vegas 2* hat uns besonders gefallen.

Die Spieler treten in zwei Teams gegeneinander an. In jeder Runde wird zufällig je ein Anführer bestimmt. Auf der Karte gibt es pro Gruppe einen Ausgang, durch den der jeweilige Anführer gehen muss, um zu gewinnen. Die anderen Spieler verteidigen ihren Boss. Denn stirbt dieser, besitzen alle Team-Mitglieder nur noch ein Leben, das heißt, sie werden nicht mehr wiederbelebt (respawnen). Klingt kompliziert, ist es aber nicht – und macht Spaß!



Als Anführer werden Sie von Ihrem Team beschützt – zumindest im Optimalfall.





Das ist Marty Alencar, einer der geplanten Charaktere, den Sie bei *Far Cry 2* zu Beginn des Abenteuers als Held wählen können.

AUF DVD VIDEO

AUF AB-18-DVD XL-VIDEO

FAR CRY 2

Der Steppenwolf

Mutanten? Gibt's nicht mehr! Proll-Held John Carver? Im Ruhestand. Trotzdem soll *Far Cry 2* werden wie Paris Hilton. Nein, nicht doof. Heiß! Vorbei ist's auch mit Bacardi-Feeling samt Südseeambiente. *Far Cry 2* spielt auf dem schwarzen Kontinent. Gemeint ist nicht das CSU-verseuchte Bayern, sondern der andere schwarze Kontinent: Afrika. Die Entwickler wählten diesen Schauplatz, weil sie ihn als ideal für den Nachfolger des Insel-Shooters ansahen: Das Szenario stelle sich neu und unverbraucht dar, gleichzeitig aber ebenso exotisch und gefährlich. Afrika sei wild und ursprünglich, schließlich gelte

INTERVIEW „*FAR CRY 2* WIRD DIE ERWARTUNGEN WAHRSCHEINLICH ÜBERTREFFEN!"

Clint Hocking ist Kreativchef für *Far Cry 2*, das bei Ubisoft in Montreal gestrickt wird.

Wir sind bekannt für unsere knallharten Interviews, an denen Spiele-Entwickler zerbrechen wie Porzellan in einem Elefantenladen. Mit dem Kreativchef für *Far Cry 2* sprachen wir über Nacktmulle und Frau Merkel.

PC ACTION Man darf in *Far Cry 2* keine Frau spielen ... was wir chauvinistisch finden ... und spitze! Aber können Frauen das Spiel spielen, oder auf gut Deutsch: Ist es möglich, jederzeit zu speichern, und haben die Fahrzeuge eine elektronische Einparkhilfe?

Clint Hocking: Am PC kannst du jederzeit sichern. Weil wir ehrlich sind, geben wir aber zu, dass uns das feste Speichersystem der Konsolen-Versionen besser gefällt. Es ermutigt den Spieler, eine intensivere Beziehung zu den befreundeten Charakteren zu entwickeln. Männer fühlen sich allerdings besser, wenn sie zwischen schweren Abschnitten speichern können. Beziehungen sind ohnehin was für Weicheier.

PC ACTION Erklär bitte, warum *Far Cry 2* verteufelt gut wird und es *Crysis* älter aussehen lässt als unsere Bundeskanzlerin Merkel.

Clint Hocking: Erstmal Klartext: *Crysis* ist ein schönes Spiel. Es ist schwierig, die beiden Titel zu vergleichen, weil wir andere Entscheidungen getroffen haben. Es ist schwer zu sagen, welches Spiel besser sein wird oder ob wir die *Crysis*-Technik alt aussehen lassen werden. Wir sind aber zuversichtlich, dass *Far Cry 2* die Erwartungen erfüllen, wahrscheinlich sogar übertreffen wird. Wenn du es in Aktion siehst, steht es außer Frage, dass es eine würdige Fortsetzung des Originals ist. Auf keinen Fall aber wird das Spiel so sexy wie eure Kanzlerin.

PC ACTION PC ACTION-Redakteure sind friedfertige, hilfsbereite Kriegsdienstverweigerer. Wir sind quasi die Mutter Teresas unter den Spieletestern und die Erde ist eine Scheibe. Bitte verrate uns, ob *Far Cry 2* für den deutschen Markt entschärft wird.

Clint Hocking: Wahrscheinlich. Es ist eine Herausforderung, ein Spiel mit realistischer Thematik und Waffen, Blut, Feuer und Ragdoll-Effekten durch die USK zu bekommen. Wir geben aber unser Bestes, damit das Spielprinzip nicht gefährdet wird. Falls das nicht klappt, könnt ihr Mütter Teresas ja mit Merkel darüber reden. Wenn es in einem Bikini-Schlammringen-Duell endet, sorgt dafür, dass es gefilmt und online gestellt wird.



Der Held rast im Jeep durch eine Holzhütte. Von links deckt ihn ein böser Bube mit blauen Bohnen ein.



Ein Söldner in einem kleinen Dorf. Eine Ziege und ein Huhn spazieren vorbei.



Der Protagonist startet einen Überraschungsangriff, um ein Boot zu stehlen.



Ein gezielter Schuss und der feindliche Halunke haucht sein virtuelles Leben aus.

es als Wiege der Menschheit. Ehe sich Fans des ersten Teils aus Angst vor allzu viel Neuem jetzt das Leben nehmen wollen, sei gesagt, dass sie sich trotz der erwähnten Änderungen schnell wieder heimisch fühlen dürften. Warum, das verrät dieser Artikel.

ZURÜCK ZU DEN WURZELN

Auf Wohnzimmer-Rambos warten über 30 Waffen, darunter Maschinenpistolen, diverse Sturmgewehre, Macheten, Raketen- und Flammenwerfer. Die Argumentverstärker nutzen sich im Lauf der Zeit ab, eine Machete etwa bekommt Scharten und wird stumpf. Knarren rosten, sodass Sie mit Ladehemmungen rechnen müssen. Also gilt es, immer wieder neues Handwerkszeug aufzutreiben. Auch deshalb, weil die Spielfigur maximal ein Buschmesser, eine Pistole und zwei Großwaffen gleichzeitig tragen kann. Die Frage, in welchen Körperöffnungen der all seine vielen Wummen verbirgt, drängt sich also nicht ganz so stark auf wie bei anderen Ego-Shootern. Die benutzbaren Vehikel erinnern sehr an das Ur-*Far Cry*. Mit am Start sind 14 Fortbewegungsmittel wie Buggys, Jeeps, Lastwagen, Boote und der obligatorische coole Gleitflieger. Sie sind trotzdem noch nicht vom Hitpotenzial überzeugt, weil hinter dem Projekt ja nicht mehr die deutsche Qualitätsspielemanufaktur von Crytek steckt, sondern eine Ubisoft-Entwicklertruppe aus Montreal? Für den Fall, dass Sie vielleicht schon eine grauslich-gruselige Erfahrung mit den in der Fremde entwickelten *Far Cry*-Konsolenablegern machen mussten, nahmen wir Kreativdirektor Clint Hocking folgendes Versprechen ab: „*Far Cry 2* wird sich stark von diesen Ablegern unterscheiden, Fantasy-Elemente aussparen und zu den Wurzeln des Originals zurückkehren. Das Spiel transportiert dich in eine tödliche, aber zugleich wunderschöne Welt und gibt dir stets ein Gefühl von bedrückender Angst." Ihr Wort in Gottes Ohr, Herr Hocking, Ihr Wort in Gottes Ohr!

RIESIGE SPIELWELT

Held Jack John Carver aus *Far Cry* ist wie erwähnt Geschichte. Diesmal suchen Sie sich aus gut einem Dutzend möglicher Hauptdarsteller einen aus, wobei sich diese Charaktere allerdings nur optisch unterscheiden (weibliche Protagonisten gibt es nicht). Es gilt, sich todesmutig in einen Bürgerkrieg und zwischen zwei Banden zu werfen, die eine Auseinandersetzung haben. Auf dem Programm stehen Drogengeschäfte, Waffen-

PC ACTION **Was würde Albert Einstein über die Physik in *Far Cry 2* sagen?**
Clint Hocking: Er würde sich beschweren, dass unsere Simulation unvollständig ist, weil die maximal erreichbare Geschwindigkeit bei nur rund Tempo 100 liegt. Abgesehen davon: „Es ist eine adäquate Simulation für banale Ereignisse wie Leute in die Luft sprengen, mit dem Lkw durch Wellblechhütten-Dörfer krachen und eine große Zahl an Bäumen, Zäunen und sonstigen Objekten zerstören." Nur dass er es auf Deutsch sagen und es sich wesentlich intelligenter anhören würde.

PC ACTION **Ehe ein Spiel im Laden steht, betonen Entwickler stets, dass die künstliche Intelligenz rockt. Aber dann sind die Nichtspielercharaktere doof wie südäthiopische Nacktmulle. Also denkt bitte ans neunte Gebot, lügt nicht und sagt uns: Inwieweit ist das KI-System von *Far Cry 2* außergewöhnlich?**
Clint Hocking: Offensichtlich habt ihr nie versucht, einen Nacktmull zu fangen. Wenn sie einmal in ihre Erdlöcher geschlüpft sind, ist es fast unmöglich, mit ihnen fertig zu werden ... dasselbe gilt für unsere KI. Feinde sind sehr verwundbar, wenn du es schaffst, sie zu überraschen. Scharfschützen-Attacken machen ihnen Probleme. Ihr könnt auch Feuer legen, um sie zu verwirren, zu ängstigen oder ihre Bewegungsfreiheit einzuschränken. Zwing sie in die Defensive, um zu verhindern, dass sie es schaffen, sich zu sammeln, dich aufzuspüren und taktisch zu überlisten! Sonst steckst du in Schwierigkeiten. Einen Feind zu verwunden ist zwar immer von Vorteil, allerdings musst du dir der Tatsache bewusst sein, dass sich auch deine Gegner verarzten. Zu beobachten, wie sich Kameraden beim Gegner im Kampf helfen, lässt dich grübeln, ob du tatsächlich auf sie schießen willst ...

PC ACTION **Wie sind die Missionen aufgebaut? Kannst du ein Beispiel für die Nichtlinearität und Handlungsfreiheit nennen? Aber bitte erklär es langsam und einfach, wir haben auch Leser in der Schweiz und in Österreich.**
Clint Hocking: Sagt den Österreichern, es ist wie in *The Sound of Music*. Sonst geht's hauptsächlich darum, dass du für Bandenchefs oder deren Untergebene arbeitest, was in den meisten Fällen darauf hinausläuft, Leute umzubringen oder gewisse Ziele auf feindlichem Land zu zerstören. Das war die Kurzfassung, die langsamen Schweizer können an dieser Stelle also mit dem Lesen aufhören. Jetzt die Version für euch böswillige Deutsche: Die Problematik offenbart sich erst, wenn du einen Kumpel hast. Deine Freunde arbeiten ebenfalls für die unterschiedlichen Fraktionen und machen deshalb Lösungsvorschläge zu Missionen, die ihrem eigenen Interesse entgegenkommen. Beispiel: Ein Bandenchef erteilt dir die Aufgabe, eine Brücke zu zerstören. Du nimmst den Job an und machst die Brücke dem Erdboden gleich. Fertig. Hast du jedoch einen Kumpel, könnte es passieren, dass er darauf hinweist, dass später noch eine Lieferung von Medikamenten einer anderen Fraktion kommt. Er bittet dich, auf den Konvoi zu warten und sowohl Brücke als auch Transporter zu zerstören – einfach nur um zu beweisen, dass du ein kaltherziger Bastard bist. Wie dem auch sei, dein Kumpel wird in Schwierigkeiten geraten. Es könnte also sein, dass du ihm aus der Klemme helfen musst.

»Flohmarkt: Die PC ACTION-Redakteure verkaufen mal wieder ihre gebrauchten Cockringe.«

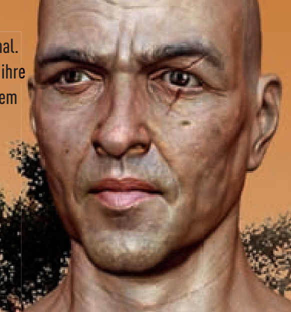
Wumms! Fässer in die Luft zu jagen, macht eine Menge Laune. Die Explosionen und Unschärfeeffekte sehen klasse aus.

schiebereien, Mordaufträge und Zerstörungsmissionen in einem fiktiven Staat. Ist aus unserer Sicht ein bisschen wie *Grand Theft Auto: Africa*, würde es das geben. Hauptziel soll im Rahmen der Hintergrundgeschichte sein, Ihre eigene Identität zu lüften. *Far Cry 2* greift hier ein Klischee auf: Amnesie und so, Sie verstehen schon. Zu Beginn nicht von Ihnen gewählte potenzielle Heldenfiguren tauchen übrigens im Lauf des Abenteuers als Nichtspielercharaktere auf. Die Entwickler sprechen von sogenannten „Buddies", also Kumpels. Doch das ist irreführend. Schließlich kreuzen die Kerle nicht nur als Freunde, sondern gelegentlich auch als Auftraggeber oder Feinde Ihren nichtlinearen Weg. Und auf diesem soll eine Menge Abwechslung warten, nicht nur in Sachen Auftragsvielfalt, sondern auch hinsichtlich der Umgebung. Mit der Entscheidung der Entwickler, das Spiel nach Zentralafrika zu verlegen, geht mehr optische Vielfalt einher. So tippelt, fährt und fliegt Ihr Recke nicht nur über Savanne und Steppe, sondern auch durch Dschungel- und Wüstenabschnitte. Weil die Größe bekanntlich sehr wohl entscheidend ist, warten die Macher von *Far Cry 2* mit riesigen 50 virtuellen Quadratkilometern Spielfläche auf. Falls Sie

Tierisch lebendig!

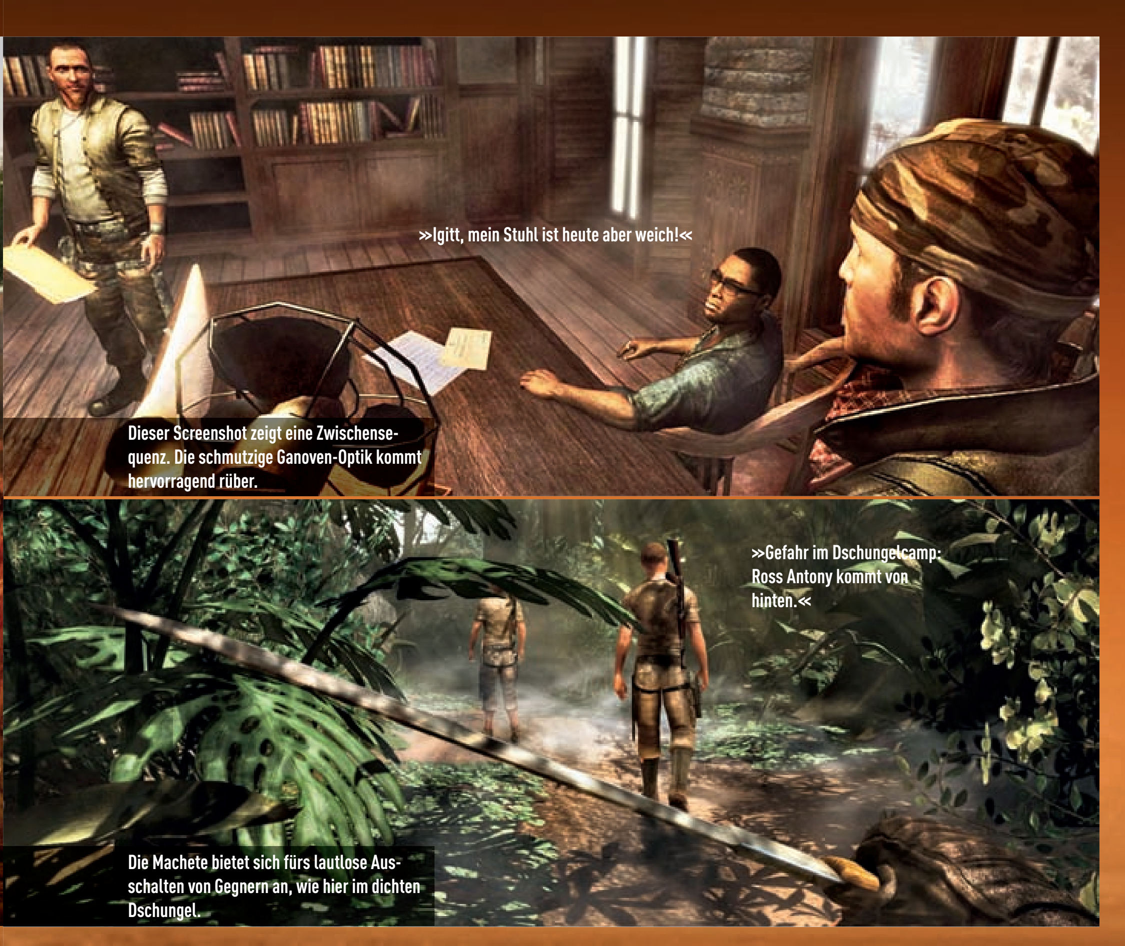
***Far Cry 2* soll eine realitätsnahe Fauna simulieren, damit der Spieler sich fühlt, als tappe er durchs echte Zentralafrika. Wie die Entwickler das schaffen wollen, erfahren Sie hier.**

Den Machern ist es nicht nur wichtig, dass die Spielfiguren mit realitätsnaher Gestik und Mimik glänzen (wie Gesichter im fertigen Spiel aussehen sollen, sehen Sie rechts). Auch das Drumherum der digitalen Welt soll stimmig sein. Deshalb spazieren beispielsweise allerlei Viecher wie Zebras und Gazellen in der Gegend herum. Als bekanntermaßen streng vegan orientierte Tierschützer haben wir die Entwickler natürlich gefragt, ob es möglich sei, diese possierlichen Geschöpfe zu töten, mit der Kettensäge zu zerteilen, auszuweiden, in ihrem heißen Blut zu baden ... na ja, ob sich die Fauna eben irgendwie spielerisch auswirkt. Laut Ubisofts Kreativchef Clint Hocking ist das der Fall. „Die Tiere verfügen über sehr scharfe Sinne und können dich schon aus der Distanz wahrnehmen. Wenn sie erschrecken, rennen sie selbstverständlich weg, alarmieren möglicherweise sogar Feinde und bringen diese dazu nachzusehen, wer oder was das Tier aufgescheucht hat. Weil der Feind mit Nahrungsknappheit kämpft, jagt er auch manchmal. Das kann dir helfen, ins feindliche Lager zu schleichen, weil die Wachen ihre Position verlassen." Der Wechsel von Tag und Nacht und das Wettersystem mit Wind, Wolken und Regen sollen ebenso zu gefühlter Lebendigkeit beitragen. „Feuer breitet sich entsprechend der Windrichtung aus, Regen macht das Gras nass und verlangsamt oder verhindert die Ausbreitung des Feuers. All das Gras und die Blätter, die im Wind und unter einem animierten Himmel wehen, lassen die Welt als geschlossenes Ganzes scheinen statt als profane Aneinanderreihung unabhängiger Teile."



Noch sehen die Gesichter im Spiel einen Tick künstlicher aus als dieses hier.

Fast wie bei einer echten Safari: Ein Jeep fährt durch die Savanne, Zebras traben vorbei.



»Igitt, mein Stuhl ist heute aber weich!«

Dieser Screenshot zeigt eine Zwischensequenz. Die schmutzige Ganoven-Optik kommt hervorragend rüber.

»Gefahr im Dschungelcamp: Ross Antony kommt von hinten.«

Die Machete bietet sich fürs lautlose Ausschalten von Gegnern an, wie hier im dichten Dschungel.

vielleicht mal irgendwann einer scharfen Schnitte Ihre Spielesammlung zeigen und gleichzeitig prahlen wollen, versorgt das Bildungs-Magazin Ihres Vertrauens Sie natürlich mit wichtigen Vergleichswerten: 50 Quadratkilometer sind elf Quadratkilometer mehr, als die 60.000-Einwohner-Stadt Stralsund in Mecklenburg-Vorpommern aufzubieten hat. Ziemlich exakt 50 Quadratkilometer umfasst das bebaute Gebiet von Bonn. Oder die komplette Bermudas-Inselgruppe. Oder das Jagdrevier eines Tigers. Na, damit können Klugscheißer doch was anfangen, nicht wahr? Doch die Welt von *Far Cry 2* soll nicht nur groß sein, sondern auch sehr lebendig wirken, weil es überall kreucht und fleucht. Fleischfressende Tiere, die Ihnen ans Leder könnten, gibt es zwar nicht, aber sonst ist eine Menge an Viechereien geboten. Wie sich das spielerisch auswirkt, erfahren Sie im links stehenden Kasten „Tierisch lebendig!".

GESUNDHEIT!

Für Freunde der Abteilung Blut und Ekel liefert *Far Cry 2* wie schon der Vorgänger lustige Animationen in Form von Selbst-OPs. Allerdings verarztet sich Ihr Schützling erst dann per Mini-Operation, wenn ein diesmal vorhandener fünfteiliger Gesundheitsbalken bis auf ein Feld geschrumpft ist. Dann pult sich der Söldner hin und wieder mit dem Messer eine Kugel aus dem Bein oder rupft sich einen rostigen Nagel aus einer Hand, den er sich eventuell bei einer Explosion eingefangen hat. Der Held spuckt aber gern auch mal einen Zahn, mhhh, lecker, lecker, lecker. Mehr als 60 solcher Sequenzen soll es im Spiel geben. Meistens allerdings greifen wie in mittlerweile vielen Shootern übliche Wunderheilkräfte. Will heißen: Ist die Gesundheitsanzeige noch nicht niedrig, gilt es, ein paar Sekunden in Deckung zu gehen, bis sie sich wieder füllt. Aufsammelbare Heilpakete gibt es aber auch.

DAS IST SCHIEBUNG!

Nachdem wir Ihnen nun hoffentlich den Mund wässrig gemacht haben, noch zwei schlechte und eine gute Nachricht. Die schlechten: Der Erscheinungstermin von *Far Cry 2* hat sich auf Ende 2008 verschoben und um alle Grafikdetails genießen zu können, benötigen Sie einen Vierkernprozessor. Die gute Nachricht: Sie haben noch genug Zeit, um für bessere Hardware zu sparen, falls nötig. Ja, man kann alles positiv sehen.

Harald Fränkel

Info: www.farcrygame.com



»Sorgt bei Hellsehern für Klarheit: in der Tasse im Kaffeesatz lesen.«

Mit dem Scharfschützengewehr im Anschlag beobachtet der Held eine Rettungsaktion.

Weltbewegend

Far Cry war nicht nur ein Spiel. Es war eine digitale Marienerscheinung. Die Shakira unter den Ego-Shootern. Ach was, mehr noch – es beeinflusste die gesamte Menschheit!

Musik



Bestes Beispiel ist die Popmusik. Weltbekannte Sänger feierten das Spiel in ihren Werken. Bob Marley etwa im Hit *No Woman no Far Cry*, Madonna mit *Don't Far Cry for Me Argentina* und zuletzt Stacy „Fergie" Ferguson bei *Big Girls Don't Far Cry*. Hölle, Hölle, Hölle!

Industrie



Erst im Januar 2007 beschloss die Führung eines US-Automobilherstellers, sich die Bekanntheit von *Far Cry* zunutze zunutze zu machen. Seither heißt das Unternehmen Far Crysler und residiert im Far-Crysler-Building. Far-Crysler-Fahrer lieben übrigens den Farcrysverkehr.

Wissenschaft



Es ist dem Paläontologen Jaffar Cry zu verdanken, dass ein Erdzeitalter Farcrydezeit heißt. Der Wissenschaftler hatte den Vorschlag bei einem Kongress in Farcrylsheim gemacht. Und Sie haben wegen unserer flachen Witze jetzt vermutlich einen Farcryslaufkollaps. Sorry!

Far Cry 2

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Ubisoft Montreal
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	4. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Crysis, Far Cry

HARALD FRÄNKEL



Natürlich würde ich das nie zugeben, aber ich habe die *Sissi Royal Edition* in der 3-DVD-Platin-Schmuckschatulle zu Hause. Was das mit *Far Cry 2* zu tun hat? Nun, als Weichei bin ich einfach glücklich, bei der PC-Version jederzeit speichern zu dürfen. Außerdem sieht der Titel bereits im Alpha-Stadium sehr gut aus, was bei noch gut zehn Monaten Entwicklungszeit hoffen lässt, dass der Shooter von Ubisoft optisch sogar *Crysis* übertrifft (Empfehlung: Ziehen Sie sich das *Far Cry 2*-Video auf unserer DVD rein!). Ich würde natürlich auch nie zugeben, dass ich ein aufblasbares Schaf mit Strapsen zu Hause habe, das ich mal von einem Entwickler als Scherzgeschenk zu Weihnachten bekam. Was das mit *Far Cry 2* zu tun hat? Nichts.



Zoey hält sich mit zwei Pistolen die Infizierten vom Leib. Alleine hat sie wenig Chancen.

»Brutaler als gedacht: die Waffen einer Frau.«

LEFT 4 DEAD

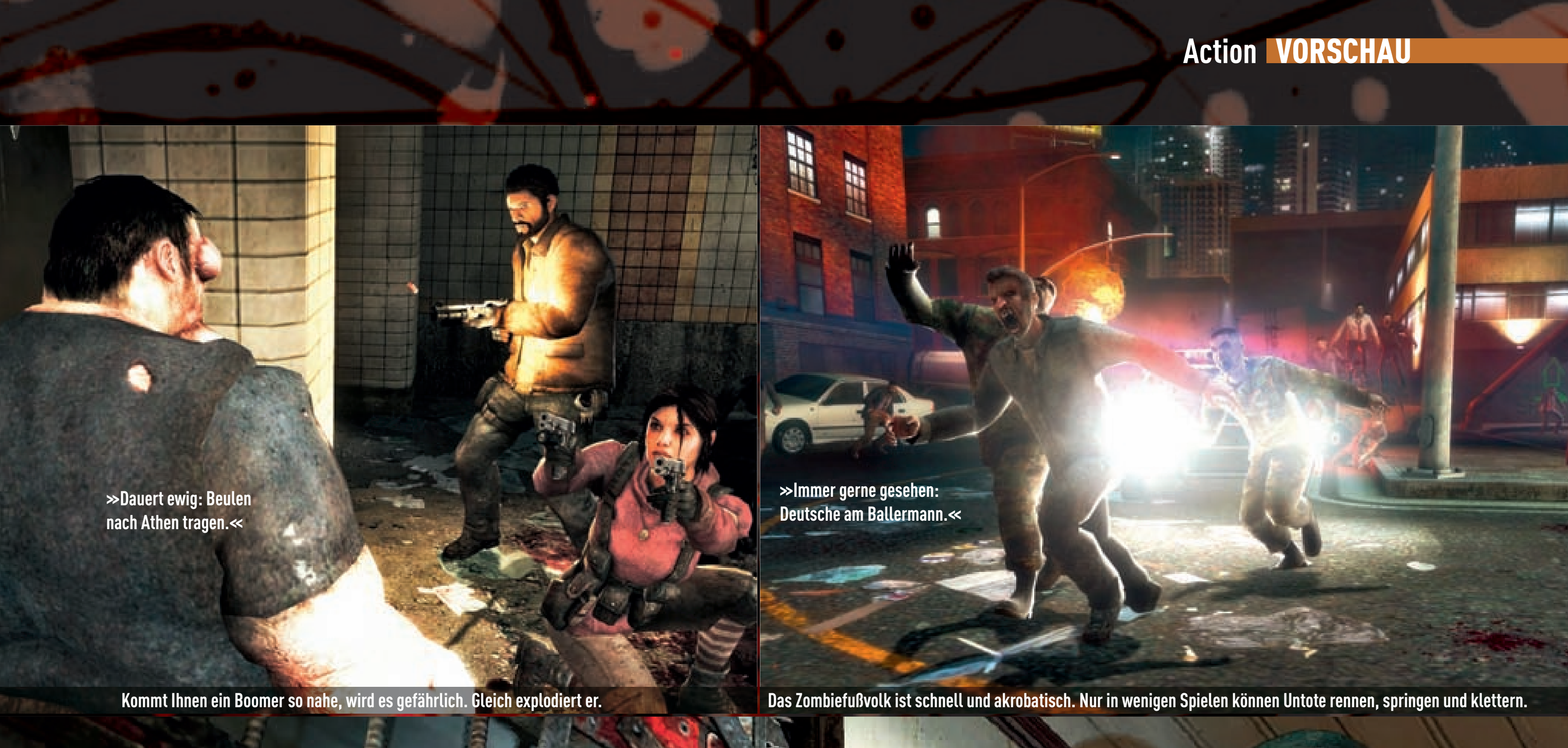
Leichenfledderer

Guten Spielen reicht wenig Handlung. Zombies gegen Überlebende – mehr braucht dieser kooperative Mehrspieler-Shooter nicht.

Wir von der PC ACTION sind schon ganz harte Hunde. Da bricht urplötzlich ein Killervirus aus und verwandelt fast die gesamte Erdbevölkerung in angriffslustige Zombies – statt uns aber in einem Luftschutzbunker zu verkriechen und auf bessere Zeiten zu warten, fahren wir direkt ins Zentrum und stellen uns dem Kampf. Aber keine Bange, wir waren nicht wirklich in Gefahr, sondern folgten einer Einladung von Electronic Arts nach München und begutachteten dort den kooperativen Mehrspieler-Shooter *Left 4 Dead*. Im schaurigen Ambiente des Gothic-Clubs Nerodom erhellte nur das trübe Licht zahlreicher Monitore die bleichen Gesichter der anwesenden Journalisten. Hier und da zerriss ein verzweifelter Aufschrei die Stille. Passender konnte die Umgebung für eine Netzwerkparty mit einem zombiegeladenen Mehrspieler-Shooter nicht ausfallen. Die Presse-Meute, die sich hier versammelt hatte, war sich einig: *Left 4 Dead* ist zwar kein technisches Meisterwerk, macht aber unglaublich viel Spaß. Die Produzenten standen grinsend und selbstsicher etwas abseits vom Geschehen. Wir erinnern uns: „Wir sind guter Dinge, dass das Ding endlich *Counter-Strike* schlägt", sagte Erik Johnson, Projektmanager von *Left 4 Dead*, vor knapp einem Jahr in einem Interview. Mit anderen Worten: Die Macher wollen das Mehrspieler-Shooter-Genre revolutionieren. Bei solch hoch gesteckten Zielen ließen wir uns natürlich nicht lange bitten und stürzten uns umgehend und mit Freuden per Ego-Perspektive in die Zombiehatz.

SPIEL DOCH QUARTETT

Wir befinden uns in einem durch Stahltüren gesicherten Raum. An unserer Seite: drei weitere Nicht-Infizierte, sprich Überlebende. Das Stöhnen nicht mehr menschlicher und blutlüsterner Wesen dringt an unsere Ohren. Wir schnappen uns eine Waffe – zur Wahl stehen Schrotflinte, Maschinenpistole, später auch Sturmgewehr und Scharfschützenflinte – und lösen die Verriegelung an der Tür. Nur das schummrige Licht unserer Taschenlampen erhellt den vor uns liegenden Flur. Wir marschieren los. Nach Minuten in der Finsternis erschallt plötzlich ein angsterfüllter Schrei: „Hunter!". Erschrocken und verstört wirbeln wir herum und versuchen, die Quelle des Rufes zu entdecken. Nichts. Doch halt, wir sind nur noch zu dritt! Einen hat es erwischt. Wir eilen zurück und laufen einer Gruppe Zombies direkt in die Arme. Gewehrkolben, Kugeln und verweste Körperteile sausen durch die



»Dauert ewig: Beulen nach Athen tragen.«

»Immer gerne gesehen: Deutsche am Ballermann.«

Kommt Ihnen ein Boomer so nahe, wird es gefährlich. Gleich explodiert er.

Das Zombiefußvolk ist schnell und akrobatisch. Nur in wenigen Spielen können Untote rennen, springen und klettern.



»Hinter Gittern: Einarmiger Bandit.«

Ein Infizierter hängt in einer verriegelten Tür fest. Die Stahltür markiert einen sicheren Raum, in dem Sie sich regenerieren und mit Ausrüstung versorgen. Solange die Tür geschlossen ist, kann Ihnen nichts passieren.

Luft. Mit Ach und Krach überwältigen wir die infizierte Brut. Das war knapp. Der Hunter hat inzwischen von seinem mittlerweile reglosen Opfer abgelassen und sich verzogen. Wir leisten Erste Hilfe und stellen den Verwundeten wieder auf die Beine. Weiter geht´s, doch der rettende Hubschrauberlandeplatz ist noch weit. Unser Herz schlägt ob der bevorstehenden dunklen Ecken bis zum Hals ... Schon in den ersten Minuten zog uns *Left 4 Dead* dermaßen in seinen Bann, dass wir Mühe hatten, unsere lebenswichtigen Körperfunktionen – Atmen, Trinken, Rauchen – nicht zu vergessen.

AUFKLÄRUNGSARBEIT

Die Aufwärmpartie auf Seiten der Überlebenden zeigte uns, wie der Zombiehase läuft: Die vier Nicht-Infizierten Zoey, Francis, Louis und Bill schlagen sich dabei tapfer durch Städte, Wiesen, Felder und U-Bahn-Stationen bis zum rettenden „Extraction Point", einer Stelle, an der uns ein Hubschrauber oder ein Lastwagen abholt und aus der Gefahrenzone schafft. Vier Superzombies, die von einer ganzen Reihe Fußvolk begleitet werden, versuchen das zu verhindern. Das untote Quartett folgt entweder den Befehlen des Computers oder wird direkt von bis zu vier menschlichen Mitspielern übernommen – in unserem Falle bemühten sich zwei weitere Journalisten, unserer Überlebendengruppe den Garaus zu machen. Die unterstützenden Zombiehorden gehorchen immer einer Computerregie, die diese in jeder Partie anders platziert. So gleicht kein Spiel dem anderen. Abgefahren!

MONSTERMÄSSIGE PREMIERE

Die Erfahrung als Überlebender ließ unseren Adrenalinspiegel schon in ungeahnte Höhen schnellen. Der Hauptgrund unserer Reise in die bayerische Regierungshauptstadt war aber nicht, Untote mit einem dritten Nasenloch zu verzieren, sondern selbst Hand an die sogenannten Boss-Zombies zu legen. Das ist eine Weltpremiere, bislang durften Außenstehende nur auf der menschlichen Seite daddeln. In einer Zwei-Untote-gegen-vier-Überlebende-Partie schlüpften wir in die faule Haut der wandelnden Leichen. Sogleich fielen uns die ersten Unterschiede zu den digitalen Normalsterblichen auf: Zombies starten nicht

Zombies überfallen München

Rund 40 Journalisten, 18 Rechner und ein Stromausfall. Die Bedingungen beim Anspieltermin von *Left 4 Dead* im Münchener Nerodom waren hart. Für unsere Leser ist uns aber keine Anstrengung zu groß.



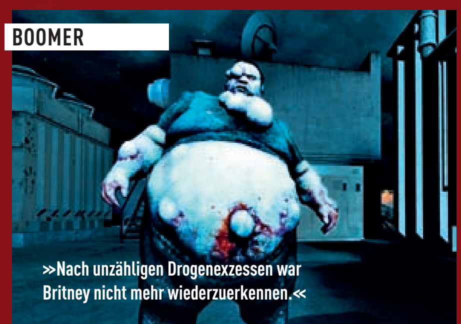
»„Monika hat das Tor geschossen?" „Ja, das war ein echtes Moni-Tor!"«

In drei Partien spielten jeweils vier Spieler auf Seiten der Überlebenden und zwei Spieler versuchten sich als Boss-Zombies. Die Gefechte waren recht ausgeglichen und spannend.

Gammelfleisch? Skandal!

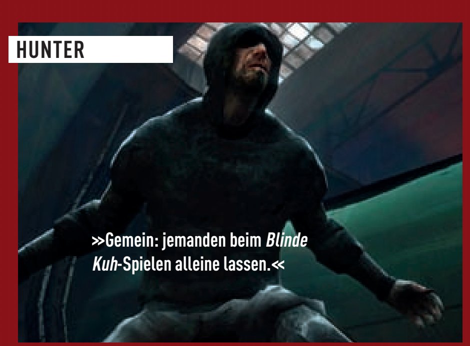
Neben massig computergesteuerten Hilfsuntoten erwarten Sie in *Left 4 Dead* fünf Superzombies. Wir erklären Ihnen, was die gammligen Burschen auf dem Kasten haben.

BOOMER


»Nach unzähligen Drogenexzessen war Britney nicht mehr wiederzuerkennen.«

Der Boomer ist ein Selbstmordattentäter. Er ist labil, mit Methangas gefüllt und geht schon nach wenigen Treffern in die Luft, was meist recht schmerzhaft für die Umstehenden ausgeht. Sein zusätzlicher Krallenangriff erwies sich in der Praxis als recht nutzlos, im Normalfall kommt er nie nahe genug an die Überlebenden heran. Viel sinnvoller ist sein Pheromo-Speichel-Anschlag. Dieser raubt dem Opfer die Sicht und lockt gleichzeitig zig weitere Untote an, die sogleich über den Eingeschleimten herfallen.

HUNTER


»Gemein: jemanden beim *Blinde Kuh*-Spielen alleine lassen.«

Der Hunter ist ein ausgezeichneter Jäger. Er schleicht im Schutze der Dunkelheit an seine Opfer heran, wartet auf den richtigen Zeitpunkt und schlägt dann gnadenlos zu. Er schubst Gegner über Kanten oder wirft sie zu Boden und schlitzt sie dort mit seinen Krallen auf. Ein so erwischtes Opfer kann sich aus eigener Kraft nicht mehr befreien und ist auf die Hilfe seines Teams angewiesen. Vor allem Vorauseilende und Zurückbleibende werden meist Opfer eines Hunters.

TANK


»Heute im Mutantenstadl: *Ein Duett im Kornfeld*.«

Der Tank kommt selten zum Einsatz, aber wenn, dann richtig. Der riesige Fleischberg kämpft mit seiner Selbstbeherrschung, lenken Sie ihn also nicht schnell genug ins Ziel, rastet er aus und Sie verlieren die Kontrolle über den Koloss. Dort räumt er mit Prankenhieben auf oder wirft Steine und Autos wie Bauklötzchen durch die Luft. Nur unter gemeinschaftlichem Dauerfeuer der Menschen geht er in die Knie, aber auch das dauert seine Zeit – einzelne Gegner sollten eher das Weite suchen.

SMOKER

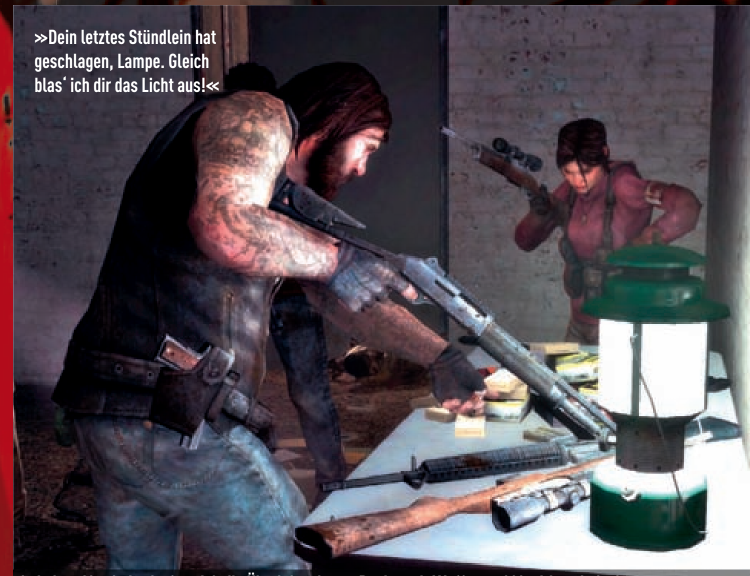

»Zuwachs bei den Schlümpfen: Fluppi Schlumpf.«

Bislang ist der Smoker noch realtiv unbekannt. Wir durften ihn in München weder spielen noch bekamen wir ihn zu Gesicht. Aber wir vermuten, dass er ungefähr so aussieht wie auf dem nebenstehenden Bild. Der Smoker geht mit zwei Attacken zu Werke: Mit der ersten nebelt er ein Gebiet großflächig ein und raubt den Anwesenden so die Sicht. Mit der zweiten – einer langen und kräftigen Zunge – schnappt er sein Opfer, zieht es von der Gruppe weg und stranguliert es. Fies!

WITCH


»Trägt zuhause Frauenkleider: Shrek.«

Die Witch (zu deutsch: Hexe) ist ebenso geheimnisvoll wie fotoscheu. Obwohl Sie angeblich schon gesehen wurde, bekamen wir sie in München nicht vor die Linse. Eines ihrer Opfer lieferte uns aber nebenstehende Phantomzeichnung. Die Hexe erledigt ganze Spielergruppen auf einen Streich, allerdings nur, wenn sie sich gestört fühlt. Sollten Sie wirklich ein Exemplar antreffen, empfiehlt es sich, ihm aus dem Weg zu gehen. Ob Sie die Witch später selbst steuern dürfen, ist noch unklar.


»Dein letztes Stündlein hat geschlagen, Lampe. Gleich blas' ich dir das Licht aus!«

In jedem Abschnitt dürfen sich die Überlebenden zu Beginn mit Waffen und Munition eindecken.


»Macht auch älteren Mitbürgern noch Spaß: Breakdance.«

Vietnamveteran Bill erwehrt sich mit letzter Kraft einer Zombie-Angriffswelle.

einfach irgendwo im Level, sondern landen erst in einem Zuschauer-Modus – mitten in der gegnerischen Gruppe. Von dort aus suchen sich die Stinker eine passende Stelle für den Spieleintritt. Ob Sie vor oder hinter Ihrer noch lebendigen Mahlzeit auftauchen wollen, bleibt Ihnen überlassen – wegweisende Pfeile, die die wahrscheinlichste Route des verängstigten Trupps anzeigen, erleichtern Ihnen die Wahl. Super, so finden sich selbst Neulinge ohne Kenntnis der Umgebung sofort zurecht. Allerdings gerät dabei der Spielfluss gelegentlich ein wenig ins Stocken: Sie dürfen nach dem Ableben erst zurück ins Spiel, wenn Ihre Kontrahenten weit genug auf der Karte vorgerückt sind.

ALLER ANFANG IST SCHWER

Zugegeben, auf Seiten der Infizierten ist der Spieleinstieg im doppelten Sinne schwierig. Zum einen wegen der erwähnten Wartezeiten, zum anderen, weil sämtliche Gehirnfresser-Bosse über verschiedene Spezialangriffe verfügen, die einer gewissen Einarbeitungszeit bedürfen (links im Kasten „Gammelfleisch? Skandal!" finden Sie alle Super-Zombies und Ihre Sonderfähigkeiten). Auch mussten wir erst einmal herausfinden, dass uns computergelenktes Zombiefußvolk unterstützt, dessen Verhalten wir aber nicht beeinflussen konnten. Unseren ersten Versuchen, mit einem sprungfreudigen Untoten namens Hunter (Jäger) auf die Opfer loszugehen, folgte ein tiefer Fall über Klippen und Böschungen hinweg – bis über die Kartenbegrenzung hinaus. Autsch! Zwei Partien später sah die Lage aber schon anders aus: In einer sauber koordinierten Aktion überfällt unser Gammelfleisch-Pärchen – die Zombiearten „Boomer" und „Tank" – Überlebende an einer unübersichtlichen Stelle. Dank guter zeitlicher Abstimmung, eines speziellen Speichelangriffs durch den

»Kandidatenansturm bei *Bauer sucht Frau.*«

Sicher ist Francis dort auf dem Traktor nicht, die Infizierten können auch springen.

Boomer und der mächtigen Prankenhiebe des Tanks zerlegen wir die Vierer-Gruppe schneller als ein Rudel böser Polen einen Golf. Doch solche Erfolge sind vor allem zu Beginn eher die Ausnahme. Oft gelingt es Ihnen nur, die Überlebenden zu schwächen, bevor diese Sie eliminieren – Infizierte haben eine wesentlich geringere Lebenserwartung als ihre Kontrahenten. Immerhin dauert eine Partie mit fünf zusammenhängenden Karten gut eine Stunde – so bleibt ausreichend Zeit, Ihre Gegner langsam zu zermürben. Interessant: Sie dürfen sich nicht aussuchen, welchen Boss-Infizierten Sie steuern, das wird bei jedem Spieleinstieg zufällig festgelegt.

DAS IST NICHT FAIR

Falls Sie bis hierhin gelesen haben, dürfte Ihnen aufgefallen sein, dass die beiden Parteien mit ganz unterschiedlichen Ausgangsbedingungen gesegnet sind. Haben Sie das noch nicht kapiert, gehen Sie umgehend zurück auf Los, ziehen Sie keine 2000 Euro ein. Für alle anderen: Die variierenden Startvoraussetzungen sind längst nicht alles. Untote dürfen nach dem Ableben direkt zurück ins Spiel (sofern die andere Partei einen bestimmten Kartenfortschritt erreicht hat – aber das wissen Sie ja schon). Die Menschen hingegen sterben nicht sofort, sondern sinken erst einmal zu Boden, wo sie bis zu dreimal von Ihren Kollegen wieder aufgepäppelt werden können. Danach wandern die „Getöteten“ in einen abgeschlossenen Raum, in dem sie ausharren und auf Rettung durch die Gruppe warten müssen. Die Überlebenden auszulöschen ist also ungleich schwieriger. Damit trotzdem alle Mitspieler motiviert sind, erhalten Sie für alle möglichen Aktionen Auszeichnungen: Sie erledigen einen Tank? Hier ist Ihr Orden! Sie retten einen Pixelkameraden aus den Fängen eines Hunters? Auch dafür gibt's ein Abzeichen. Sie stolpern, landen mit dem Kopf in der Mülltonne und schießen sich dabei vor Schreck in den Fuß? Pech gehabt. Wer so doof ist, hat keine Belohnung verdient!

ÖFTER MAL WAS NEUES

Mit zunehmender Spielpraxis entdeckten wir immer neue und hinterhältigere Vorgehensweisen: Wir trennten einzelne Kämpfer von der Gruppe, wir koordinierten Angriffe mit unseren Mit-Zombies, wir inszenierten Ablenkungsmanöver und wir überraschten die Gegner an den unmöglichsten Stellen. Der Vergleich mit *Counter-Strike* ist also sogar recht passend: Das zugrunde liegende Spielprinzip ist ähnlich simpel, aber die taktischen Möglichkeiten eines abgestimmten Teams sind geradezu überwältigend. Momentan feilen die Entwickler an weiteren Spielumgebungen, an der Zombie-Partei und der Spielbalance. Unser Eindruck: Partien mit zwei Zombies gegen vier Menschen sind relativ ausgewogen. In Vier-gegen-Vier-Gefechten dürften die Menschen gegen halbwegs fähige Infizierte noch recht schlechte Karten haben.

Jürgen Krauß

Info: www.l4d.com

Left 4 Dead

GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Turtle Rock Studios (Valve)/EA
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	September 2008
VERGLEICHBAR	Counter-Strike, Half-Life 2

JÜRGEN KRAUSS



In der uns vorliegenden Version fehlten noch zwei Zombie-Boss-Klassen: der Smoker und die Witch. Ich bin gespannt, wie und ob die sich steuern lassen, machen doch die bislang verfügbaren Figuren schon unglaublich viel Spaß. Auch die beiden spielbaren Karten (vier sind geplant) waren fantastisch gruselig und packend gestaltet. Ob *Left 4 Dead* wirklich das neue *Counter-Strike* wird, kann nur die Spielergemeinde entscheiden. Ich habe meinen persönlichen Favoriten jedenfalls gefunden. Es ist das Spiel mit den Zombies.



Schon das mögliche Packungsmotiv von *This is Vegas* zeigt deutlich, wie bunt und durchgeknallt das Spiel werden soll – Las Vegas eben!

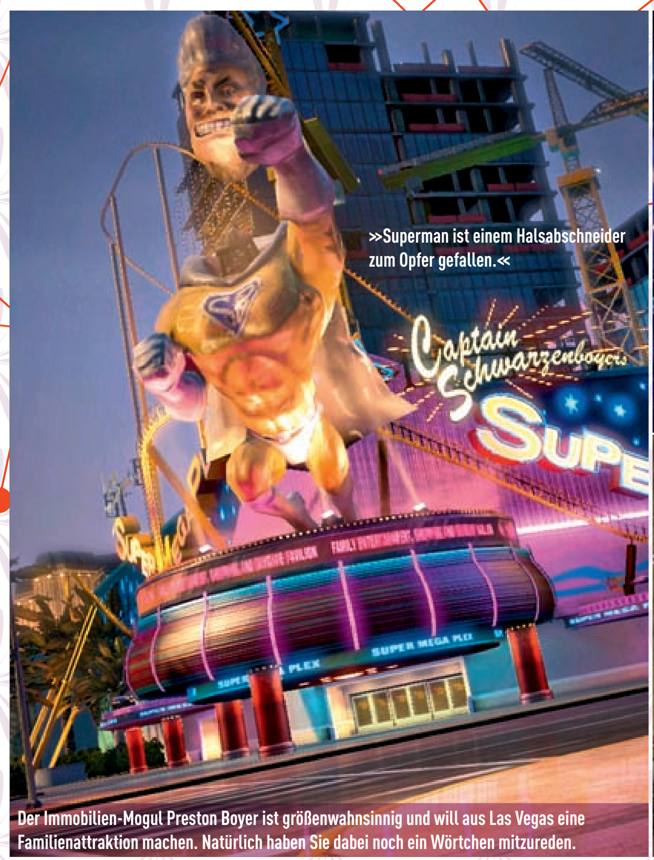
»Gefährlich: Frauen mit Schraubenziehern und Steckdosen alleine lassen.«

THIS IS VEGAS

GLÜCKSSPIELPLATZ

Die *Simpsons*-Figur Disco Stu als Held im nächsten *Grand Theft Auto* – so etwa müssen Sie sich *This is Vegas* vorstellen.

Der liebe Gott hat sechs Tage *Sim World* gespielt, Brüste sind das Werk Satans und wer vor seinem 21. Geburtstag ein Bier öffnet, dem fallen die Hoden ab. Amerika muss vor den Sünden dieser Welt abgeschottet werden, deshalb hat man sich etwas Geniales ausgedacht: All die Dinge nehmen, die das Leben erst lebenswert machen – Frauen, Alkohol und Glücksspiel – und sie in eine Stadt in der Wüste verfrachten. Und genau dorthin führt Sie Ihr Weg im Action-Spiel *This is Vegas*.



Der Immobilien-Mogul Preston Boyer ist größenwahnsinnig und will aus Las Vegas eine Familienattraktion machen. Natürlich haben Sie dabei noch ein Wörtchen mitzureden.



Darf ich bitten? In der Disco gilt es, mit richtigem Timing das Tanzbein zu schwingen und coole Choreografien aufs Parkett zu legen. Das bringt Punkte und Ansehen.



Werden Sie dumm von der Seite angemacht, langen Sie einfach kräftig zu: Die Faustkämpfe in *This is Vegas* scheinen cool inszeniert.

Wir haben den bunten *GTA*-Verschnitt für Sie unter die Lupe genommen.

WIE GTA, NUR ANDERS

„Vier Säulen bilden die Basis von *This is Vegas*: Party, Glücksspiele, kämpfen und fahren", erklärt Chris Klimecky von Irrational Games und erinnert uns dabei an den Alltag in Fürth. Ballern und auf die Tube drücken, das kennen wir schon aus etlichen anderen *GTA*-Klonen. Dunkle Seitenstraßen, Mafiosi und heruntergekommene Ghettos suchen Sie in diesem Titel allerdings vergeblich. „Las Vegas wurde gebaut, um Spaß zu haben – und dieses Gefühl wollen wir im Spiel vermitteln", so Klimecky weiter. Kaum hat man die ersten Schritte im virtuellen Vegas gemacht, dürfte man sich schon pudelwohl fühlen. In der Verfolgerperspektive flanieren Sie durch die frei begehbare Spielwelt, vorbei an vielen, vielen leuchtenden Spaßtempeln und leicht bekleideten Damen, die Ihnen bei der Wahl der Abendgestaltung behilflich sein wollen.

OHNE MOOS NIX LOS

In *This is Vegas* gibt es für Sie ein Hauptproblem: Der namenlose Hauptdarsteller hat nämlich gerade mal 50 Dollar in der Tasche und damit kommt man in Las Vegas so weit wie Stephen Hawking springen kann. Noch: Denn der Immobilienmogul Preston Boyer will aus dem letzten Hort der Freude auf US-Boden einen Familienbetrieb mit jugendfreien Attraktionen machen. Nicht mit uns! Es gilt, sich mit Kumpel Joe Nissan aufzumachen, um diesen teuflischen Plan zu durchkreuzen. Wie? Sie machen sich erst einmal einen schönen Abend.

VIVA LAS VEGAS!

An zwei Missionen des Spiels hätte John Travolta seine helle Freude gehabt. Die Aufgabe besteht darin, eine Party in einem langweiligen Club zum Laufen zu bringen. In feinen Zwirn gehüllt, wirft sich der Held auf die Tanzfläche und der Spieler rockt per Tastendruck mit gutem Timing und fehlerfreien Kombos die Hütte. Der Auftritt bleibt nicht unbemerkt: Immer mehr Leute strömen in das Lokal und auch die Mucke dreht auf. Je besser Sie tanzen, desto mehr füllt sich die Leiste für sogenannte Buzzbomb-Spezialmanöver. Kaum aktiviert, legen Sie mit einer ganzen Gruppe coole Choreografien aufs Parkett – und die Stimmung explodiert. Wie überall auf der Welt gibt's aber auch hier Spaßbremsen, die einem den Abend versauen wollen. Anders als in *GTA* jagen Sie diesen Langweilern keine Kugel in den Kopf, sondern


Im nächtlichen Las Vegas stehen auch wilde Verfolgungsjagden auf dem Plan. Und die werden standesgemäß in aufgemotzten Superschlitten ausgetragen.

Was ist Trumpf?

Die virtuelle Kasino-Metropole in *This is Vegas* wird von vier mächtigen Fraktionen beherrscht, die da wären:

PIK: BÖSE BUBEN
Auffällige Tätowierungen, scharfe Mädchen und aufgemotzte PS-Schleudern: Diese Jungs haben Eier aus Stahlbeton – Warmduscher sollten sich in ihren Clubs besser nicht blicken lassen.

HERZ: GLAMOUR-FAKTOR
Die Goldketten dieser Typen würden sogar Mr. T das Genick brechen: Die Herz-Fraktion steht auf üppige Optik – sowohl was die fetten Schlitten als auch was die Dekolletés der Damen betrifft.

KREUZ: TECHNO-CLUBBER
Bass, Bass. Wir brauchen Bass! Und natürlich diiiicke Brüste! Diese Fraktion steht auf leuchtende Clubs, ausländische Sportwagen und natürlich Frauen. Ansehen und Stil sind alles!

KARO: ALTE SCHULE
Smoking, Zigarre und Stretch-Limo gehören bei den grauen Eminenzen zur Grundausstattung. Obwohl die Lustgreise schon mit einem Bein unter der Erde sind, sollten sie nicht unterschätzt werden.



»Unpassend: Pokerface bei *Black Jack*.«

Natürlich nehmen Sie auch an virtuellen Zocker-Runden teil. Wenn Sie mogeln, sollten Sie allerdings verdammt vorsichtig sein: Der Sicherheitsdienst schläft nie.

lassen die Fäuste sprechen. Nach der Gesichtsmassage schmeißt sich der Hauptdarsteller hinter die Theke und mixt in einem Minispiel Drinks. Wieder füllt sich die Buzzbomb-Leiste und hält diesmal einen speziellen Leckerbissen bereit: einen spontanen Wet-T-Shirt-Wettbewerb!

WER IST ERNST?

This is Vegas nimmt sich selbst nicht ganz ernst: Wer inhaltlichen Tiefgang sucht, ist hier so falsch wie Alice Schwarzer beim Fußballabend des FC-St.-Pauli-Fanclubs. Wenn sich die Spielfigur beispielsweise in rosa Leggins mit mexikanischen Ringern anlegt, gibt's ordentlich was zu lachen. Und dieser Spaßfaktor zieht sich – so weit wir das bis jetzt beurteilen können – durch das ganze Spiel. Ihre Aufgaben bestehen aber nicht nur darin, zu tanzen oder scharfen Frauen Caipirinhas zu mixen, Spannung gibt es auch: Wenn Sie zum Beispiel beim Pokern mogeln, sollten Sie sich nicht vom Sicherheitspersonal erwischen lassen. Solche Aktionen bringen nicht nur Kohle, sondern auch Ansehen bei den vier großen Organisationen (siehe Kasten „Was ist Trumpf?"). Ein guter Ruf ist Grundlage für einen opulenten Lebensstil: Es winken neue Klamotten oder fette Karren.

REICHT DAS?

This is Vegas sieht auf den ersten Screenshots spaßig aus und auch technisch scheint der Titel im grünen Bereich: Detaillierte Charaktere, eine aufregend inszenierte Stadt, saubere Animationen – das passt. Nur die verschwommene Weitsicht lässt uns nicht wirklich vom Sessel kippen, aber bis zur Veröffentlichung ist es ja noch ein Weilchen hin. Bunte Optik, Tanzen und Partys werden aber nicht reichen, um am Sessel des Genre-Primus *GTA* zu sägen. Deshalb gibt es auch Schießereien und Verfolgungsjagden. Sollten diese Spielinhalte genauso frisch und verrückt rüberkommen wie die treffenden Witze und die mutmaßlich grandiose Präsentation, dürfen wir uns zumindest auf eine coole Alternative zu *GTA 4* freuen. Michael Grill

Info: www.midway.com

This is Vegas

GENRE	Action
HERSTELLER	Irrational Games
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	4. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	GTA: San Andreas



MICHAEL GRILL

Normalerweise beschränkt sich meine Begeisterung für rhythmische Bewegung en auf den Nahkampf mit meiner besseren Hälfte. Doch bei *This is Vegas* werde ich glatt noch zum Travolta-Fan und funky Disco-Grill. Fraglich ist allerdings, ob die Schießereien, die Verfolgungsjagden und vor allem die Story genauso schräg und ungewöhnlich rüberkommen wie die witzigen Tanzeinlagen und Minispielchen. Sollte das gelingen, plane ich zumindest einen Wochenend-Trip ins virtuelle Nevada ein.



Ringtoneking
WIR SIND RICHTIG BILLIG!!
ALLES FÜR NUR 10 CENT!!
pro Produkt im jeweiligen Sparabo wenn Du alle Gutscheine nutzt.
BESTELLEN IST SO EINFACH
1 sende ani3531
2 an 84200*
3 downloade
4
logo4735 2
GROSSE HUPEN VIDEOS 2
Becky und Amii zeigen sich schamlos video4759
Sanfte Pariser Nächte video4760
Dreier Party video4761
Katzenkampf video4762
Saunaspiele video4763
Verruchte Massage video4764
Schöner Garten Strip video4765
Schwedisch Blond video4766
Natalia video4767
Holly McGuire bringt ein Zucken in deine Hose video4768
Jenna Spa video4769
Sexy Strip Schul-mädchen video4770
Helena Karel - Im Bett video4771
Strip im Schlafzimmer video4772
Schaumbad video4773
Joghurt Dusche video4774
Backenshow video4775
Football Mädel video4776
Heiße Dinger video4777
Pool Babe video4778
Internetkosten der Netzbetreiber beachten
logo4733 2
SEXY FARBLOGOS 2
logo4734 2
logo4732 2
XXL VIDEOS 2
Titten, Küsse, Ärsche video4779
In der Küche video4780
Lesbische Küsse video4781
Sauna Spiele video4782
Schaumparty video4783
Praktikum video4784
Beine Weit Geöffnet video4785
Penthouse-Holly ist heiß video4786
Heißes Früchtchen video4787
Mysteriöses Mädchen video4788
Heißes Korsett video4789
Zu Dritt... video4790
logo4731 2
logo4736 2
HEISSE THEMEN 2
style5391 style5392 style5393 style5394 style5395 style5396
SMS an 84200*
HANDY SOFTWARE 3
Handysatellit handy2999
Lügendetektor handy3000
Handy-Taschenlampe handy3001
Horoskop handy3002
Phone-StreamFX handy3003
Mobile Photo Suite handy3004
Mobile Music Maker handy3005
Wayfinder Cities handy3006
Car Scan - Deluxe handy3007
Partner Tracker handy3008
AMA Date Doctor handy3009
Cocktails For Dummies handy3010
logo4737 2
logo4738 2
SEXY ANIMIERTE GIRLS 2
ani3531 ani3532 ani3533 ani3534 ani3535
TOP 5 REAL KLINGELTÖNE 1
Schnuffel Kuschelsong real6148
Timbaland Ft.OneRepublic Apologize real6149
DJ Ötzi & Nik P. Ein Stern (...der deinen Namen trägt) real6150
Der Kleine Nils Blödi real6151
Alex C. Feat. Y-ass Du Hast Den Schönsten Arsch... real6152
logo4741 2
logo4740 2
logo4739 2
SMS an 84200*
EROTIK DOWNLOADS 2
Cute Girlfriends Dessous 3 erotik1626
Cute Girlfriends Interactive erotik1627
Real Handyluder erotik1628
Tabledance XXX erotik1629
Erotic Pairs II - Swedish Sin erotik1630
Hot Chix erotik1631
Hot Stewardess erotik1632
College Girls erotik1633
Cute Girlfriends Fantasies erotik1634
Dirty Jack - Sex Station erotik1635
HandyLuder Manga Babe erotik1636
Cute Girlfriends Uncensored erotik1637
Kamasutra - Girl on Girl erotik1638
Shots: Mirta erotik1639
Shots: Federika erotik1640
Real HandyLuder „Sexy Bunny" erotik1641
HANDY SPIELE 3
Worms 2007 game6267
Moto-X III Hardcore game6268
Street Soccer 2 game6269
Delta Force game6270
* 1 30 Gutscheine zur Handy-Personalisierung im Ringtoneking Silver Sparabo (Töne/Logos, ohne Erotik) für nur €2,99/Woche. Jederzeit Ende: stopsilver per SMS 2 50 Erotik-Gutscheine im Ringtoneking Pink Sparabo für nur (D) €4,99/Woche. Jederzeit Ende: stoppink per SMS 3 50 Spiele/Software- Gutscheine im Ringtoneking Red Sparabo (ohne Erotik) für nur €4,99/Woche. Jederzeit Ende: stopred per SMS. Für alle Abos gilt: Jede Bestellung zzgl. 1 SMS (+Transport). Es gelten die gültigen Internetkosten (WAP, GPRS). Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Produkt. Guthabennutzung, Handytypen & AGB: www.ringtoneking.de auf Handy und PC. Hilfe? 0180 5555600 (0,14 €/Min DTAG, Mobilnetz abweichend). Mindestalter 16 Jahre.
Handyinfo: Klingeltöne: Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, D750i; Sexy Farblogos: LG: C1100, B2050; Motorola: Razr V3, C980; Nokia: 6230, 3510i; Samsung: D600, E700; Siemens: S65, M65; Sexy Animierte Farblogos: Motorola: Razr V3, V980, E1000; Nokia: 6230, 3220, 7260; Siemens: C75, SL65, M65; Sony Ericsson: K700i; Heiße Themen: Nokia: 3230, 6630, 6681, 7610, N70; Siemens: C65, M65, S65; Sony Ericsson: K500i, S700i; Videos: Motorola: C385, E1060; Nokia: 3220, 5140; Panasonic: VS3, X700; Siemens: CX65, M65; Sony Ericsson: K500i, P800; Spiele/Erotik Downloads/Software: Motorola: V500, V800; Nokia: 2650, 3100, 6230; Samsung: E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, Z1010; weitere Handys und Infos auf www.ringtoneking.de



Der Soldat trägt keine Orden, ist also noch recht unerfahren. Gefährlich wirkt er trotzdem.

»Halten sich nicht immer an Ladenöffnungszeiten: Fenster-Läden.«

»Hat seinen Helm zu heiß gewaschen: Darth Vader.«

Der Soldat der National Army (rechts) feuert auf einen vorbeilaufenden Feind.

Das ist ein echter Held! Mit Orden behängt und Spezialfähigkeiten gerüstet, stellt er eine echte Bedrohung für Leib und Leben dar.

»Wolle Ananas kaufe?«

BATTLEFIELD HEROES

Held regiert die Welt

Sie sind ein echter Held? Dann sind Sie im neuen *Battlefield* bestens aufgehoben. Die Optik ist allerdings gewöhnungsbedürftig ...

Was tun, wenn die hauseigene Erfolgsspieleserie Staub ansetzt und der Mehrspieler-Shooter-Markt langsam, aber sicher von Konkurrenz-Titeln übernommen wird? Uns fallen dazu spontan gleich mehrere Antworten ein: Der Reihe einen neuen Anstrich verpassen, Spieler mit einem attraktiven Geschäftsmodell ködern, allen Ballast über Bord werfen und sich auf die Anfänge besinnen – oder flennend heim zu Mutti laufen. Dice, die Entwickler-Mannschaft hinter den

Und was treibst du sonst so?

Die Entwickler von Digital Illusions Creative Entertainment (kurz Dice) sind alte Hase im Computerspielegeschäft. Lange bevor die Truppe mit der *Battlefield*-Serie die Mehrspielerwelt revolutionierte, entwickelten die Schweden unter anderem Amiga-Erfolgstitel wie *Pinball Dreams* oder Playstation-Spiele, beispielsweise *Motorhead*. Derzeit bastelt die Programmiermannschaft nicht nur am Comic-Mehrspieler-Shooter *Battlefield Heroes*, sondern auch am Konsolen-Titel *Battlefield: Bad Company* und am Multiplattform-Actionspiel *Mirror's Edge*.

»Die Piratinnen hatten ihre Binden zum Trocknen aufgehängt.«

Der Panzer der National Army bewacht einen wichtigen Fahnenpunkt.

Die Soldaten im Vordergrund sind der anrollenden Übermacht hoffnungslos unterlegen.

Du bist mein Held!

Im jüngsten *Battlefield*-Kind dreht sich alles um Helden. Auch die Redaktion hat Idole ...

Wickie, der Wikinger



Seien wir doch mal ehrlich, schon als Kinder hat Wickie uns zutiefst beeindruckt. Mit Lösungsvorschlägen, die selbst Pfadfinderhäuptling MacGyver vor Neid erblassen lassen, hat sich der Knirps auf ewig einen Platz in unseren Herzen gesichert. Redaktionssklaventreiber Hesse meint dazu: „Alle um ihn herum sind strunzdoof, nur Wickie hat etwas auf dem Kasten. Genauso geht es mir hier in der Redaktion."

Detlef D! Soost

Foto: action press

Dass Hupfdohle und notorische Spaßbremse Detlef D! Soost von den ProSieben-Zuschauern auf Platz 6 der 100 nervigsten Deutschen gewählt wurde, zeigt, dass alle sein wahres Talent verkennen. Alle? Nein, nicht alle, Michael Grill hat dazu seine ganz eigene Meinung: „Der kann SOOOOOOOOOOOO OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO süß tanzen! Und klug isser auch ..."

Chuck Norris

Wie könnte eine Helden-Aufzählung ohne die Mutter aller Helden auskommen? Gar nicht! Aber kann Chuck Norris überhaupt eine Mutter sein? Der einzige Mann, der bislang eine Schwangerschaft nachweisen kann, ist Politikflachzange Arnold Schwarzenegger (siehe *Junior*, 1994). Harald „Roundhousekick" Fränkel dazu: „Und wie das geht! Und wer was anderes behauptet, kriegt aufs Maul. Capisce?"

Battlefield-Spielen, hat dieses Problem und löst es mit *Battlefield Heroes*. Dabei vereint das Team gleich drei der vier von uns genannten Möglichkeiten.

JETZT WIRD'S UNS ZU BUNT!

Der frische Anstrich ist kaum zu übersehen, immerhin gleicht dieser Artikel einem Comic-Heft. Auch bestreiten Sie die Mehrspieler-Gefechte nicht mehr länger in der Ich-Perspektive, sondern Sie blicken Ihrem farbenfrohen Recken fortan über die Schulter. Überzeugende Kaufargumente sind das freilich noch nicht, der angepeilte Preis aber dürfte auch den letzten knausrigen Kritiker verstummen lassen: Das bunte Treiben soll Sie keinen müden Cent kosten. Und dazu müssen Sie nicht einmal dubiose Tauschbörsen bemühen. Die Entwickler verrieten uns, dass sie ihre Brötchen mit Werbung verdienen werden. Die soll aber nicht im Spiel prangen, sondern die zugehörige Internetpräsenz verschönern. Freiwillig surft deswegen natürlich kaum jemand dorthin, also wird *Battlefield Heroes* Sie vor jedem Spielstart zwingen, auf der Webseite vorbeizuschauen. Und damit die verdienten Brötchen der Programmierer nicht zu klein ausfallen, sollen Sie ihnen letztendlich doch noch ein paar Euro zustecken dürfen. Ihre Ersparnisse investieren Sie vermutlich in Bonusgegenstände, etwa Schnurrbärte oder zeitlich begrenzte Erfahrungspunkt-Multiplikatoren. Spielerische Vorteile erlangen Sie dadurch aber nicht. Nochmal ganz langsam für alle, die es bis jetzt noch nicht gerafft haben: Sie sollen *Battlefield Heroes* spielen können, ohne auch nur einen einzigen Euro locker zu machen!

GESCHICHTE: 6, SETZEN!

Eine aufwendige Hintergrundgeschichte wird es wahrscheinlich nicht geben, zumindest erzählten uns die Entwickler bei einem Besuch in Stockholm diesbezüglich recht wenig: Das mediterrane Szenario ist von den beiden Weltkriegen inspiriert und die klischeehaften Spielfiguren orientieren sich an deutschen und britischen Soldaten. Punkt. Das kann doch unmöglich alles sein! Ist die Heldengeschichte tatsächlich so dürftig? Oder wollen die Schweden uns nur nicht mehr verraten? Fragen über Fragen. Immerhin erfuhren wir nach langem Nachbohren, wer sich in dem malerischen Ambiente auf die Mütze haut: The National Army und The Royal Army. Wahnsinn!

DU BIST NICHT ALLEIN

Einzelspieler bleiben auf der Strecke und auch sonst fällt das Paket mit einem Spiel-



Realitätsfern, aber spaßig: Ein einzelner Soldat hält mehrere Angreifer in Schach.


Die drei Herren gehören zur Fraktion Royal Army.

modus und lediglich zwei bis drei Karten nicht wirklich prall aus. Klasse statt Masse ist die Devise. Eng an den *Battlefield*-eigenen Conquest-Modus angelehnt, hält die Spielvariante in *Heroes* aber einige Verbesserungen bereit. Zwar hetzen Sie wieder einmal von Flaggenpunkt zu Flaggenpunkt und versuchen, möglichst viele Stofffetzen unter Kontrolle zu halten, doch wird auch der Gegnerbeseitigung eine wichtige Rolle zuteil. Jede Partei startet mit 50 Leben. Sterben Sie oder einer Ihrer Weggefährten, schrumpft dieser Wert. Der Clou: Der spielentscheidende Mannschaftspunktestand errechnet sich aus eroberten Fahnen und den Lebenszählern der Truppe. Was bedeutet das in der Spielpraxis? Nicht nur die Fahnenhatz führt Ihre Mannschaft zum Sieg, auch der heldenhafte Einsatz als Tötungsmaschine lohnt sich. Und da wir schon beim Thema sind, die namensgebenden Helden (so „Heroes" übersetzt) spielen eine wichtige Rolle ...

DU HAST KEINE KLASSE

Konventionelle Klassen suchen Sie in dem ungewöhnlichen *Battlefield*-Titel vergeblich. Stattdessen wählen Sie zu Spielbeginn einen Helden, den Sie über viele Partien hinweg entwickeln. Möglich macht's ein Erfahrungspunktesystem. Durch Eroberungen und Abschüsse steigt die Erfahrung Ihres Heroen. Diverse Aufgaben – ähnlich derer in *Call of Duty 4: Modern Warfare* – sorgen ebenfalls für punktereiche Entwicklungsschübe. Wie genau diese Erfahrungsstufen aussehen werden, ist noch nicht bekannt. Fest steht aber, dass sich Ihr virtueller Soldat optisch, durch Uniform und Orden, an seinen Erfahrungsstand anpasst. Die posierenden Charaktere an den Rändern dieser Doppelseite geben Ihnen darauf schon einmal einen Vorgeschmack. Ganz ohne Klassen kommt der Titel dennoch nicht aus, Sie zurren den Typus Ihres Helden einmalig

Süßer die Kassen nie klingeln

Electronic Arts ist eine der größten Videospiel-Vertriebsfirmen der Welt. Das wird man nicht nur mit Spieleverkäufen. Wir haben recherchiert ...

Electronic Arts war schon immer ein Quell des Einfallsreichtums – zumindest was alternative Einkommensmöglichkeiten mit Computerspielen betrifft. Prominentestes Beispiel: In einem vor der Veröffentlichung von *Battlefield 2* preisgegebenen Screenshot meinten „Spezialisten" einen Knopf entdeckt zu haben, der darauf hindeutete, dass Electronic Arts Spielern Geld für Updates und inhaltliche Erweiterungen abnehmen will. Darauf stand „Purchase new content" (Bild rechts), zu deutsch etwa „Neue Inhalte erwerben". Zwar war der Knopf in der Verkaufsversion plötzlich verschwunden, jedoch füllte sich EA zumindest mit Booster-Packs, also Mini-Erweiterungen mit ein paar neuen Karten und Fahrzeugen, die Taschen. Bei *Battlefield 2142* hingegen verfolgte man ein anderes Konzept und klatschte der Zocker-gemeinde ins Spiel integrierte Werbeflächen auf den Bildschirm. Die damit einhergehenden Spyware-Vorwürfe, die sich darauf begründeten, dass die Werbeoption Informationen an EA zurückfunkt, entfachten eine hitzige Diskussion in der Spielerriege. Für *Heroes* ließ sich die Vertriebsfirma etwas Neues einfallen: So sollen Werbung außerhalb des Spiels und spielerisch irrelevante Bezahl-Inhalte die Produktionskosten komplett abdecken. Wir versuchten, dazu eine Stellungnahme zu ergattern, EA war aber nicht bereit, unsere Fragen zu beantworten. Wird auch *Heroes* Daten über uns sammeln und weitergeben? Werden wir mit Handyklingelton-Werbe-Ikonen wie dem verrückten Frosch oder der dicken Anna belästigt? Oder erwarten uns gar Werbeunterbrechungen, die wir mit Zigaretten, Toilettenbesuchen oder Quickies füllen müssen? Wir wissen es nicht ...



Dieser Screenshot sorgte seinerzeit für Aufsehen. Darauf zu erkennen: der geplante Charakterbildschirm von *Battlefield 2*.



Ein Panzer feuert aus allen Rohren. Das soll selbst auf schwachen Rechnern gut aussehen.



Waffen haben reale Vorbilder, auch wenn sich die übertriebene Darstellung dem Comic-Stil anpasst.

und vor der ersten Partie fest. Drei Geschmacksrichtungen stehen zur Wahl: Der leichte Commando verfügt über wenig Panzerung und greift meist hinterhältig oder aus der Ferne an. Der mittelschwere Soldier stürmt direkt ins Geschehen und informiert seine Mitspieler über die Position der gegnerischen Truppen. Der dritte im Bunde, der schwere Gunner, verdient sich seine Sporen als Kugelfänger und -verteiler – aber auch mit Granaten und anderen Explosionskörpern. Jeder Held schaltet im Lauf der Zeit typenspezifische Zusatzfähigkeiten frei, aus denen Sie ein jeweils passendes Paket für die bevorstehende Schlacht zusammenstellen. Je nach Wirkung benötigen die Fähigkeiten allerdings eine gewisse Regenerationszeit. Ein Beispiel: Der Gunner darf mit fortschreitender Spielpraxis auf eine Spezialattacke zurückgreifen, mit der er gleich sieben Granaten auf einen Streich verteilt. Hätte diese nicht eine elend lange Ladezeit, Ihre Gegner würden nach wenigen Minuten entnervt das Handtuch werfen.

RANK UND SCHLANK

Der Klassenwahl beraubt, verzichtet *Heroes* gänzlich auf ein sogenanntes Spawn-Menü. Sollten Sie also während einer Partie sterben, gelangen Sie ohne Klassen- und Wiedereintrittspunkt-Wahl ins Spielgeschehen zurück – für einen Mehrspieler-Shooter eher untypisch. Vor allem Gelegenheitsspielern soll der Verzicht auf solch taktische Entscheidungsmöglichkeiten den Zugang zum Spiel erleichtern. Ein nobler Vorsatz, der sich wie ein roter Faden durch das gesamte Spielprinzip ziehen und Sie an vielen Stellen geradezu anspringen wird. So macht auch die Steuerung einen einsteigerfreundlichen Eindruck: Egal ob Sie rennen, gehen oder geduckt umherschleichen (eine Taste, um Ihre Figur in den Staub zu legen, suchen Sie vergeblich), die


Die finsteren Gestalten sind Mitglieder der National Army.

Dieses Spiel ist genau richtig für Sie, falls ...

Team Fortress 2

... Geld keine Rolle spielt und Sie Ihr Koks – wie PC ACTION-Redakteure – immer mit einem 600-Euro-Schein reinziehen, sich also auch neue Hardware leisten können.

... Sie in der Schule immer Probleme hatten, in die nächste Klasse vorzurücken, und diesen Komplex durch minütliche Klassenänderung in PC-Spielen kompensieren.

... auf Ihrer Visitenkarte der Vermerk „Grafikhure" davon zeugt, dass Sie optisch bis ins kleinste Detail ausgeklügelte Spiele Ihrer Freundin vorziehen.

... Sie sich hartnäckig in ein Spiel verbeißen können, auch wenn Sie nichts draufhaben und regelmäßig nach wenigen Sekunden einen Kopfschuss kassieren.

... Sie bei ausschweifender Werbung auf Internetseiten sofort mit heftigen Augenblutungen tot vom Stuhl fallen.

... Sie hetero sind und Ihre Spielfigur lieber in der Ich-Perspektive lenken, statt ihr auf den Arsch zu glotzen.

... Sie eine tödliche Krankheit haben und nicht auf *Battlefield Heroes* warten können (oder wollen).

Battlefield Heroes

... Ihre Freundin nur bei Ihnen bleibt, wenn Sie sie jedesmal für den Beischlaf bezahlen und so kein Geld mehr für neue Hardware übrig bleibt.

... Sie wie eine Frau schon im Straßenverkehr ständig die Orientierung verlieren und deswegen mit zwei bis drei Karten ausreichend gefordert sind.

... beim Wort „Charakterentwicklung" Ihre Lendengegend warm wird und ein paar Tröpfchen ... Ach, eigentlich wollen wir es gar nicht so genau wissen.

... Sie total lernresistent sind und einen knalligen Ballerspaß suchen, in dem auch Flachpfeifen mit Ihren Fähigkeiten den ein oder anderen Gegner treffen.

... Ihnen die *Battlefield*-Serie zwar gefällt, Sie aber die meiste Zeit im Spawn-Menü auf den Wiedereinstieg warten.

... Sie zu geizig sind, läppische 20 Euro für einen astreinen Comic-Mehrspieler-Shooter zu investieren.

... schon Ihr Sandkasten mehr Kriegsschauplatz als Spielumgebung war.

... Sie in einem Mehrspieler-Shooter ohne Fahrzeuge keinen Sinn sehen.

»Hat umgeschult: Rudolph, das rotnasige Rentier.«

Flugzeuge sollen lediglich über Maschinengewehre verfügen, Bombenteppiche und Raketenangriffe sind also nicht drin.

Treffgenauigkeit Ihres Pixelschützen bleibt immer gleich, egal welche akrobatischen Einlagen Sie gerade vollführen. Die Flugzeugsteuerung, in jedem bislang erschienenen *Battlefield* eine riesige Hürde für Anfänger, bekommt ebenfalls eine Generalüberholung. Die Flieger bewegen sich gar so langsam über den Himmel, dass Sie sich als blinder Passagier auf die Tragflächen stellen können. Panzer und Jeeps sollen Ihren Tastatureingaben ohne Murren und Ärgernisse bereitwillig folgen. Hoffen wir das Beste – die Zahl der Panzer, Jets und Helis, die wir in den Vorgänger-Titeln geschreddert haben, dürfte mittlerweile mehr Stellen haben als eine internationale Telefonnummer.

HELDEN-QUALITÄTEN

Sogar bei den Recken gibt es große Qualitätsunterschiede. Der eine wird zum Held, weil er Drachen tötet und Jungfrauen vernascht, der andere, weil er seinem Sprössling Obst vom Kopf schießt. *Battlefield Heroes* löst dieses Problem mit einem Matchmaking-System, bei dem sich nur Heroen ähnlicher Fähigkeitenstufe auf einem Server einfinden. So müssten selbst reaktionslahmen *World of Warcraft*-Jüngern und Mauslegasthenikern größere Frustmomente erspart bleiben.

UND WER BIST DU WIRKLICH?

Nach der ausgiebigen Präsentation und ein paar kurzen Partien ist klar: *Battlefield Heroes* sieht nicht aus wie ein *Battlefield*-Spiel, aber es ist eines. Und wenn sich alle Versprechungen bewahrheiten, sogar ein recht passables. Die Entwickler besinnen sich auf die Serien-Anfänge, als Realitätsnähe meist den technischen Bedingungen zum Opfer fiel. Die Arcade-Offensive soll vor allem Spieler anlocken, die für vergleichbare Titel bislang nicht allzu viel übrig hatten. Inwiefern sich die Zocker von den Werbemaßnahmen abschrecken lassen, bleibt allerdings abzuwarten. Jürgen Krauß

Info: www.battlefield-heroes.com

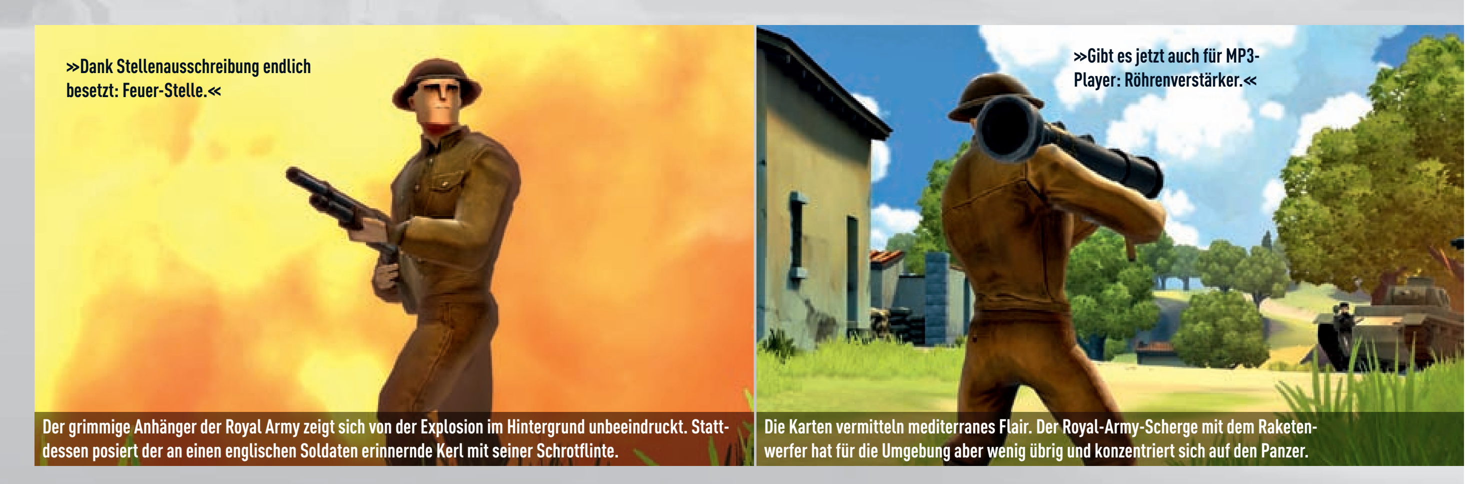
Battlefield Heroes

GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Dice/Electronic Arts
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	3. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Team Fortress 2



JÜRGEN KRAUSS

Wenn Profi-Entwickler Spiele produzieren, die für lau übers Internet verbreitet werden sollen, bin ich erst mal skeptisch: Wo sind die versteckten Kosten? Ist das ganze Spiel etwa mit Werbung zugepflastert? Sammeln die Daten über mich, die sie weiterverkaufen? Oder wollen die mir einfach nur eine Freude machen? Glauben wir allen Versprechungen, wird am Ende alles gut. Nur wer spielerisch irrelevante Modifikationen kauft, zahlt Geld, und das Spiel selbst bleibt werbefrei. Ich will es vorerst einfach mal glauben.



»Dank Stellenausschreibung endlich besetzt: Feuer-Stelle.«

Der grimmige Anhänger der Royal Army zeigt sich von der Explosion im Hintergrund unbeeindruckt. Stattdessen posiert der an einen englischen Soldaten erinnernde Kerl mit seiner Schrotflinte.

»Gibt es jetzt auch für MP3-Player: Röhrenverstärker.«

Die Karten vermitteln mediterranes Flair. Der Royal-Army-Scherge mit dem Raketenwerfer hat für die Umgebung aber wenig übrig und konzentriert sich auf den Panzer.


»Gefunden: Räuberleiter.«

Zunächst führt Sie das Spiel ins Arbeiterviertel der Wüstenstadt Hatmandor, wo Sie auf den mysteriösen Rohstoff Glow stoßen.


»In Stammformation: Wald.«

Die Optik wurde im Vergleich zu *Two Worlds* mächtig aufgemotzt: Beachten Sie die dichte Vegetation und die stimmigen Schatteneffekte.


»Die Palmen gehen auf die Barrikaden: Kiefersperrstunde.«

The Temptation bietet einen Haufen neuer Gegner. Dieser Raptor ist einer davon.

Detailreich: Das Modell eines Ork-Kriegers.

TWO WORLDS: THE TEMPTATION

Weltneuheit

Die wichtigste Info vorweg: Die Erweiterung zu *Two Worlds* ist gar keine Erweiterung: *The Temptation* wird ein eigenständiger Nachfolger.

Geschätzte 20.000 Pixelgegner auf blutige Art und Weise in der Verfolgerperspektive aus dem irdischen Dasein befördert und die (verdammt scharfe) Schwester gerettet – dann senkte sich der Vorhang von *Two Worlds*, dem Action-Rollenspiel-Kracher von Zuxxez. Sie wollen mehr? Gut so – denn Nachschub ist auf dem Weg!

AB IN DIE WÜSTE

Wie Sie als aufmerksamer Leser seit etwa 20 Sekunden wissen (oder 20 Minuten, falls Sie eine Frau oder Beamter sind), ist *The Temptation* als vollwertiger Teil 2 von *Two Worlds* geplant. Die Handlung des Spiels ist einige Jahre nach der von *Two Worlds* angesiedelt und führt den namenlosen Kopfgeldjäger auf seiner Suche nach dem mächtigen Magier Andar Hog in die Wüstenstadt Hatmandor. Dort dreht sich alles um den Rohstoff Glow – was genau das ist und wozu man es braucht, wollten uns die Entwickler allerdings nicht verraten. In der staubigen Stadt polieren Sie erst mal Ihr Ansehen bei verschiedenen Gruppierungen auf und suchen nach Informationen zum Verbleib von Andar. Im Lauf der Geschichte werden Sie immer tiefer in Intrigen und kriminelle Katz-und-Maus-Spiele rund um den Schwarzhandel mit Glow gezogen. Auch eine ungeklärte Mordserie gilt es dabei aufzuklären, bevor Sie schließlich Obermotz Hog finden und durch ein magisches Portal in die neue Welt aufbrechen.

AUF DIE GRÖSSE KOMMT ES AN

Die Größe der Spielwelt entspricht etwa den Ausmaßen von Antaloor, wo der erste Teil von *Two Worlds* angesiedelt war. Zur Spieldauer konnten wir Zuxxez konkrete Infos entlocken: Mit der Hauptquest sind Sie voraussichtlich 25 Stunden beschäftigt, Sie dürfen danach aber ohne Einschränkungen weiterzocken. Lösen Sie alle 100 – teilweise mehrstufigen – Aufträge und suchen Sie jeden versteckten Winkel im Spiel auf, sind Sie entsprechend länger beschäftigt.

JETZT NEU!

In *The Temptation* treffen Sie bekannte Figuren wie Ihre virtuelle Schwester Kyra wieder, an der sich die optische Entwicklung sehr gut sehen lässt. Nicht nur dass ihre Brüste scheinbar weiter gewachsen sind, auch die Grafik des Spiels wirkt im Vergleich zum Vorgänger heftig aufgebohrt. Als eine der größten Neuerungen priesen die Entwickler das dynamische Dialog- und Questsystem an, das Gespräche mit den rund 120 Nichtspieler-Charakteren natürlicher erscheinen lässt. Aufgaben sollen nicht auf dem Befolgen starrer Aussagen, sondern auf den Aktionen des Spielers beruhen. Wir sind gespannt, ob und wie das in der fertigen Version funktioniert. Die Bewohner der Spielwelt reden nun natürlicher und benehmen sich auch so: Stürmen Sie beispielsweise mit gezogenem Schwert auf einen Passanten zu, bekommen Sie keine Informationen, aber von der Stadtwache eins über die Rübe. Natürlich bietet *The Temptation* auch massig Nachschub an Monstern und Gegnern, neue Kerker und Höhlen sowie abwechslungsreiche Landschaften, etwa Steppen- oder Dschungelgebiete. Wann genau Sie das alles selbst spielen dürfen, steht jedoch noch nicht fest. Michael Grill

Info: www.2-worlds.com/temptation

Two Worlds: The Temptation

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Reality Pump/Zuxxez
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	Two Worlds, Gothic 3

MICHAEL GRILL

Ich mochte *Two Worlds*, obwohl ich dieses Genre üblicherweise meide wie Rainer Calmund Diätmüsli. Warum? Weil die holde Maid, die auf meine Rettung angewiesen war, Brüste von unfassbarer Größe hatte – und das meine ich so, wie es dasteht. Weil Fräulein Buster auch in Teil 2 wieder mit von der Partie ist, bin ich es auch. Blöd, dass sie im Spiel meine Schwester ist. Abgesehen davon klingen die Ankündigungen der Entwickler ziemlich vielversprechend – und die ersten Bilder sehen lecker aus. Wetzt die Klingen!

»Fragwürdig: neue Werbekampagne für Balkan Airlines.«

Nach dem Unglück bietet die Absturzstelle ein Bild des Schreckens.

LOST: DAS SPIEL

Was für ein Absturz!



Die PC-Umsetzung der TV-Serie verschlägt Sie an authentische Filmschauplätze – dabei lernen Sie zwei bisher unbekannte Charaktere kennen.

In *Lost: Das Spiel* übernehmen Sie die Rolle des Fotoreporters Elliot. Der Typ kommt in der TV-Serie nicht vor und ist eine reine Schöpfung des Entwickler-Teams von Ubisoft. Halt, nicht ganz, schließlich arbeiten die Programmierer eng mit *Lost*-Regisseur Jeffrey Jacob Abrams zusammen. So stammt ein Teil der Spielgeschichte direkt aus Abrams Feder. Herr Elliot saß ebenfalls im Linienflieger 815, der in der ersten TV-Folge so imposant verunglückte. Obwohl der Fotoheini den Absturz überlebte, bekam er dabei scheinbar derart eins auf den Deckel, dass sich sein Gedächtnis komplett verabschiedete. Am Strand stößt der schwer verwirrte Hauptcharakter auf die gesamte *Lost*-Belegschaft. Bereits hier macht das Fanherz einen ersten Freudensprung: Sämtliche Personen sehen nicht nur genauso aus wie die Serienhelden, sondern hören sich dank der Original-Synchronsprecher auch genauso an. Um Verständnisproblemen vorzubeugen: *Lost: Das Spiel* erscheint komplett auf Deutsch.

VERMISSTE STRANDGRUPPE

Das Spiel orientiert sich stark am Inhalt der ersten *Lost*-Staffel. Sie lernen alle Schlüsselfiguren wie die scharfe Kate, den dicken Hurley und den drogensüchtigen Charlie kennen. Wie die anderen stehen

INTERVIEW „ENDLICH KÖNNEN LOST-FANS DIE INSEL AUF EIGENE FAUST ERKUNDEN!"



Gadi Pollack ist Produzent und kreativer Kopf von *Lost: Das Spiel*.

Wir hatten das Glück, einen der begehrten Interviewtermine mit Produzent Gadi Pollack zu erhaschen. In echt sieht der Herr übrigens wesentlich freundlicher aus als auf dem Bild.

PC ACTION Hey Gadi, kannst du uns einige Informationen zu den Schauplätzen von *Lost: Das Spiel* nennen?

Gadi Pollack: Das Spiel beginnt mit dem imposanten Absturz des Linienfliegers 815. Nach dem Unglück ist der Spieler völlig auf sich alleine gestellt und macht Entdeckungen, die nicht in der TV-Serie vorkommen. Währenddessen kommt man aber immer auch an Szenarien vorbei, die Fans aus den Folgen kennen. Wir verstricken quasi die Handlung der Staffel mit einer neuen Geschichte, die wir extra für das Spiel erarbeitet haben. Dabei stand uns Regisseur J.J. Abrams mit Rat und Tat zur Seite. Er brachte viele Ideen ein, die uns echt umgehauen haben.

PC ACTION Kannst du uns ein paar Informationen zum Hauptcharakter Elliott geben?

Gadi Pollack: Elliott ist ein ehrgeiziger Fotoreporter, der die Herausforderung und den Nervenkitzel liebt. Er arbeitete bereits in Somalia und Sizilien. Er sucht die Gefahr und weiß, dass er eines Tages darin umkommen wird.

PC ACTION Was erwartet Elliott auf der Insel?

Gadi Pollack: Wenn ich das verraten würde, wer würde dann noch das Spiel kaufen? (lacht) Nein, im Ernst: Auf Elliott warten ein Haufen Geheimnisse wie Puzzle-Einlagen, düstere Mächte wie der Schwarze Rauch und jede Menge Intrigen innerhalb der Gruppe. Action- und Denk-Passagen wechseln sich ständig ab und fordern den Spieler aufs Äußerste. Obendrein kann man ständig von der Verfolgerperspektive in die Ego-Sicht schalten. Alleine das gibt dem Spiel viele strategische Möglichkeiten.

PC ACTION Warum müssen sich *Lost*-Fans das Spiel kaufen?

Gadi Pollack: Weil sie nun endlich die gesamte Insel auf eigene Faust erkunden können. Dabei wird ihnen zwar einiges bekannt vorkommen, aber glaubt mir: Das Spiel wimmelt vor Überraschungen ... bösen Überraschungen ...

»Finden wir nicht gut: Waldfänger .«

Nach dem Unglück erforscht Elliott die Insel und macht finstere Entdeckungen.

»Hörst du es ticken? Ich glaube, wir sind im Uhrwald.«

Bei Erkundungstouren stößt Elliott auf ein Mitglied der „Anderen".

»Der neueste Trend: unsichtbare Pistolen.«

SAWYER:
Hey Shutterbug, if you're heading in the cave, you're gonna need torches

Der gerissene Sawyer (links) versucht Elliott bei Verhandlungen über den Tisch zu ziehen.

»Gib mir sofort mein Dschungelbuch zurück.«

Protagonist Elliott zielt auf einen Gegner (nicht im Bild).

auch Sie unter der Fuchtel von Rudelführer Jack und bekommen zu Beginn strikte Anweisungen, was Sie zu tun haben. Das ist geschickt, denn so lernen Sie die Grundlagen des mystischen Abenteuers ganz nebenbei kennen. Sie steuern Elliot aus der genreüblichen Verfolgerperspektive durch liebevoll gestaltete Insellandschaften und erforschen düstere Höhlen und schwer zugängliche Dschungelpassagen. Und jetzt der Clou: Obwohl die meisten Schauplätze von der Serie bekannt sind, führt Sie *Lost: Das Spiel* in Gegenden, die nicht in der TV-Reihe vorkommen. Hier stoßen Sie auf geheime Informationen, die bis dato unbekannte Details über diverse *Lost*-Charaktere verraten. Außerdem erhalten Sie noch mehr Hintergrundwissen über die Insel und die seltsamen Geschehnisse rund um die Verunglückten. So bemerken Sie zum Beispiel bald, dass es alles andere als ein Zufall ist, dass sich die Brut auf dem Eiland befindet. Ein geheimnisvoller Bund besteht zwischen den Überlebenden – es scheint fast so, als habe die Insel das Pack zu sich gerufen. Obendrein machen Sie eine Entdeckung, die die Geschichte der Menschheit vollkommen ändern könnte. Gruselig …

GEH DOCH NACH HAUSE!

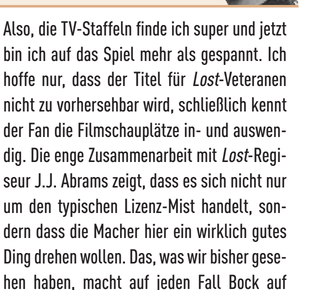
Auch in Sachen Spieldesign haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen, um die unheilvolle Atmosphäre der TV-Serie auf den PC zu übertragen. So erhalten Sie vor jeder Mission eine kurze Zusammenfassung der Ereignisse im typischen *Lost*-Stil. Das ist vor allem dann praktisch, wenn Sie länger nicht gespielt haben und nicht mehr so recht wissen, worum es gerade geht. Die Spieldauer soll nach Angaben der Hersteller um die zehn Stunden betragen. Ob es der Bande in dieser Zeit tatsächlich gelingt, von der Insel zu verschwinden? Warten wir es ab … Ralph Wollner

Info: www.ubisoft.de

Lost: Das Spiel

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft Montreal
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	28. Februar
VERGLEICHBAR	Just Cause

RALPH WOLLNER

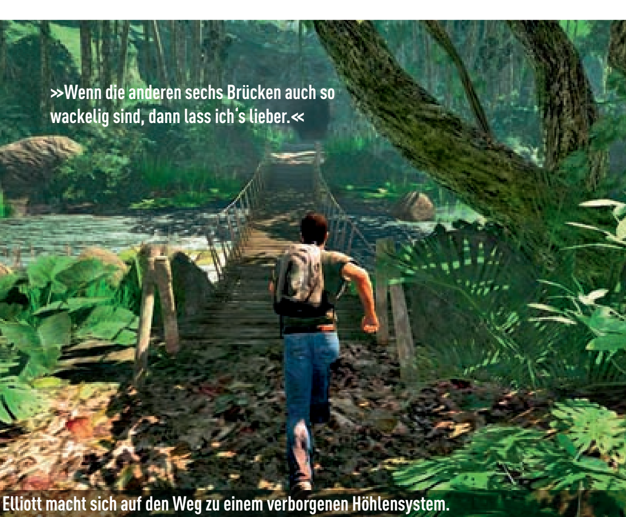


Also, die TV-Staffeln finde ich super und jetzt bin ich auf das Spiel mehr als gespannt. Ich hoffe nur, dass der Titel für *Lost*-Veteranen nicht zu vorhersehbar wird, schließlich kennt der Fan die Filmschauplätze in- und auswendig. Die enge Zusammenarbeit mit *Lost*-Regiseur J.J. Abrams zeigt, dass es sich nicht nur um den typischen Lizenz-Mist handelt, sondern dass die Macher hier ein wirklich gutes Ding drehen wollen. Das, was wir bisher gesehen haben, macht auf jeden Fall Bock auf mehr. Nächsten Monat wissen wir Bescheid.



»Angenehm: Fluglinien mit Frischluftzufuhr.«

Der Flugzeugabsturz wird auch im Spiel imposant in Szene gesetzt.



»Wenn die anderen sechs Brücken auch so wackelig sind, dann lass ich's lieber.«

Elliott macht sich auf den Weg zu einem verborgenen Höhlensystem.

»Wurde schon oft besungen: Puff, der magische Drache.«

Eine an einen kleinen Drachen erinnernde Kreatur spaziert durch die Spielwelt von *Spore*.

SPORE

Bunt fürs Leben

Manche Wesen müssen ihr ganzes Leben lang mit nur einer einzigen Zelle auskommen. Bakterien etwa. Oder Österreicher.

Die sind zwar in der Regel größer als Bakterien, verfügen aber trotzdem nur über eine Zelle – und nennen diese Gehirn. Andere Lebensarten, Guantanamo-Häftlinge zum Beispiel, müssen sich ebenfalls für lange Zeit mit nur einer kleinen Zelle anfreunden. Da jedoch beide Arten in einer seriösen Computerspiele-Zeitschrift wie der PC ACTION nichts verloren haben, berichten wir lieber über die Einzeller aus *Spore*.

LECKERES SÜPPCHEN

Einer dieser Einzeller paddelt zu Beginn des Spiels in einer Art „Ursuppe". Andere Organismen, von einfachen Amöben bis zu komplexeren Mehrzellern, schwirren ebenfalls im Feuchten herum und warten darauf, ihn zu fressen oder von ihm gefressen zu werden. Also steuern Sie Ihr Tierchen aus der Draufsicht mit der Maus und mampfen ein paar kleine Pflanzen. So wächst Ihr Schützling und erhält Erbgutpunkte (in Fachsprache: DNS), die Sie in die Entwicklung seines Körpers investieren. Ein Paar Augen am Rücken gefällig? Flossen auf der Nase? Schnabel über dem Bauchnabel? Mit jeder Veränderung sieht Ihr Tier nicht nur anders aus, sondern erhält Körperfunktionen, die vorher nicht vorhanden waren. Etwa einen „bezahnten" Mund, der nicht nur am Grünzeug, sondern

INTERVIEW „WIR HABEN EIN PAAR WIRKLICH LUSTIGE PAARUNGSTÄNZE EINGEBAUT."



Lucy Bradshaw, Produzentin bei Maxis, führte uns persönlich *Spore* vor.

Während der Vorführung von *Spore* schnappten wir uns die Produzentin Lucy Bradshaw und sprachen mit ihr über Sex, Brüste und andere Vorteile der Evolution.

PC ACTION Das Spiel sieht ja sehr farbenfroh und knuffig aus. Welche Drogen nehmt ihr eigentlich, um so was zu erschaffen?

Lucy Bradshaw: Das stimmt, *Spore* sieht tätsächlich sehr knuffig aus. Das hängt aber auch vom Spieler ab, wir geben ihm nämlich viele Werkzeuge, mit denen er seine Kreativität entfalten kann. Er ist in der Lage, etwas Furchterregendes, aber auch etwas sehr Niedliches zu erschaffen.

PC ACTION In *Spore* dreht sich ja alles um Evolution und Weiterentwicklung. Unsere Leser denken da automatisch an Geschlechtsteile und Sex. Wird es so etwa im Spiel geben? Wie setzt ihr das um?

Lucy Bradshaw: Das gibt es tatsächlich, funktioniert aber anders, als ihr euch das vorstellt. Wir haben ein paar wirklich lustige Paarungstänze eingebaut. Es ist eben nicht realistisch und detailreich, sondern humorvoll. Spore wird daher ebenso jugendfrei wie schon *Die Sims*.

PC ACTION Schade! Es ist also nicht möglich, eine menschenähnliche, weibliche Kreatur mit großen Brüsten zu erschaffen?

Lucy Bradshaw: Vieles liegt ganz allein an den Spielern. Wir geben ihnen so viele Freiheiten wie möglich. Wir wollen ihnen schließlich nicht vorschreiben, was sie tun und was sie lassen sollen.

PC ACTION Stichwort „sein lassen": Für *Die Sims* und *Die Sims 2* gibt es mehr Add-ons, als die Leser der Konkurrenzmagazine zählen können. Plant ihr eine ähnliche Add-on-Flut für *Spore*?

Lucy Bradshaw: Wir konzentrieren uns erst darauf, *Spore* fertigzustellen. Dabei wollen wir der ursprünglich geplanten Version so nahe wie möglich kommen, sprich: Der Spieler soll eine Entwicklung von einer winzigen Zelle zu einem galaktischen Gott erleben. Wir verwenden eine Menge neuer Technik bei *Spore* und wir würden sie selbstverständlich auch gerne nutzen, um dem Spieler weitere Herausforderungen zu bieten.

»Warum gibt es in Schlumpfhausen keine Autos? Weil alle blau fahren würden.«

Irgendwann haben die Kreaturen genug Grips im Kopf, um ganze Städte zu bauen.

»Fühlt sich seit dem Rauchverbot diskriminiert: Krebs. «

Unser kleines, gelbes Tier (Bildmitte) schwimmt durch die Ursuppe. Links: ein größerer Gegner.

»Dämlich: *Schnappi, das kleine Krokodil.*«

Drei uns nicht näher bekannte Kreaturen treffen in der Wildnis auf eine fremde Rasse (links). Ein Geschenk stimmt die Neulinge freundlich.

auch an lebenden Viechern kauen kann und somit aus Ihrem Vegetarier ein vollwertiges Mitglied der Urzeit-Gesellschaft macht.

WUSELN DES KRIEGES

Sobald Ihre Kreatur genug gegessen hat und entsprechend gewachsen ist, geht's an Land weiter. Hier steuern Sie das Wesen aus der Verfolgerperspektive durch eine kunterbunte, dreidimensionale Welt und befreunden oder verfeinden sich mit anderen Tierchen. Später befehligen Sie ganze Stämme und Völker, gründen Städte und Siedlungen, sorgen für Infrastruktur, entwickeln Fahrzeuge und bekehren mit Diplomatie oder Gewalt andere Rassen. Für einen der zuletzt genannten Punkte entscheiden Sie sich durch einen Klick auf das entsprechende Symbol. Wer Krieg wählt, sieht seinen Untergebenen beim Treten, Schlagen und Schießen zu (aktiv eingreifen konnte man in der uns gezeigten Version nicht). Wählen Sie hingegen den friedlichen Weg, reden die Kreaturen miteinander im lustigen Kauderwelsch, das Sie vielleicht aus der *Die Sims*-Reihe kennen, ebenfalls von Entwickler Maxis.

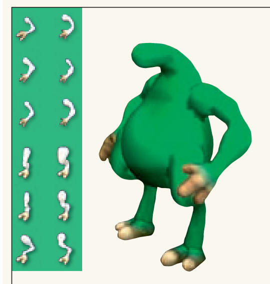
KOSMISCHE GRÖSSE

In der letzten Phase des Spiels – und somit auf dem Gipfel des technischen Fortschritts – bauen Sie Raumschiffe und greifen sozusagen nach den Sternen, indem Sie neue Planeten besiedeln. Hier bekehren Sie wieder neue Völker und erweitern nach und nach Ihr Imperium. Interessant: Die fremden Zivilisationen entstehen nicht zufällig, sondern basieren auf Kreatur-Fortschritt und -Optik anderer Spieler. *Spore* lädt nämlich Ihre Daten auf einen gemeinsamen Server und verteilt sie anschließend an alle Spieler. Da kann es vorkommen, dass die Viecher auf dem soeben eroberten Planeten etwa die Ihres Vorgesetzten sind (vorausgesetzt, der Kerl daddelt auch *Spore*). Wenn Sie sie ausrotten, droht Ihnen jedoch keine Entlassung – Ihr Chef merkt nichts davon, da er seine Kreaturen zwar zur Verfügung stellt, nicht aber selbst in Ihre Partie eingreift. Ein Mehrspieler-Modus ist nämlich nicht geplant. Dafür tauschen Sie Ihre Erzeugnisse mit anderen Spielern. Der erwähnte zentrale Server stellt auch eine Art Wikipedia für *Spore* dar. Vom Spiel aus greifen Sie gezielt auf Tierchen oder Zivilisationen anderer Spieler zu – oder auf Informationen. Ach ja: Ein vorgeschriebenes Spielziel gibt Ihnen *Spore* nicht vor – aber das hat ja Fans von *Die Sims* auch nicht gestört. Alexander Frank

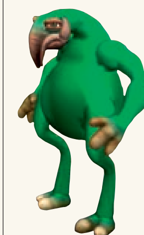
Info: www.spore.com

Spiel den Gott!

Mit genügend Erbgutpunkten dürfen Sie Ihre Kreaturen nach Lust und Laune formen. Wir zeigen Ihnen ein Beispiel.



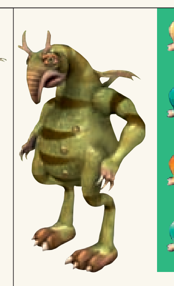
Am Anfang war ein grünes, birnenförmiges Etwas mit einfachen Extremitäten.

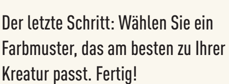






Mit wenigen Mausklicks fügen Sie Schnabel, Augen, seltsame Löcher am Körper, Hörner, neue Pfoten und sogar Flügel hinzu. Wer will, ändert auch die Körperform, hier wurde darauf jedoch verzichtet.





Der letzte Schritt: Wählen Sie ein Farbmuster, das am besten zu Ihrer Kreatur passt. Fertig!

Spore

GENRE	Aufbau-Strategie
HERSTELLER	Maxis/Electronic Arts
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	2. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Die Sims 2, Impossible Creatures

ALEXANDER FRANK

Das Konzept von *Spore* ist ungewöhnlich. Aber ob es gut ankommt? Böse Zungen lästern, der Titel werde die Daddel-Gemeinde in zwei Gruppen spalten. In Frauen, die schon *Die Sims* samt der Flut seiner Add-ons gemocht haben. Und dann noch in Zocker mit Geschmack. Da ich aber ein vorurteilsfreier Mensch bin, halte ich das für Humbug, weil man Frauen nicht mit Computerspielen von ihren Hobbys wie Kochen und Putzen abhalten sollte.

»Macht alleine keinen Spaß: *Twister.*«

Die Global Defense Initiative (GDI) hat den Zorn Kanes auf sich gezogen.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS – KANES RACHE

Komm zur Rache!

In der Bibel heißt es: „Die Rache ist mein, ich will vergelten." Oberbösewicht Kane aus *C&C 3* nimmt sich daran ein Beispiel!

Im März 2007 erschien *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* bei uns in Deutschland. Nun kommt voraussichtlich im März 2008 die erste Erweiterung für das erfolgreiche Echtzeit-Strategiespiel aus dem Hause Electronic Arts, *Kanes Rache,* heraus. Dabei dreht sich alles – der Spielname hat es dem einen oder anderen findigen Leser schon verraten – um Kane, den Anführer der dunklen Bruderschaft von Nod. Was den geneigten Käufer konkret erwartet, wie die Einzelspieler-Kampagne aussieht, welche Parteien in der Erweiterung um die Erde kämpfen und was es sonst noch so an Neuigkeiten gibt, lesen Sie hier.

NOD-GEIL

Bei *Kanes Rache* spielt der sympathische Glatzkopf Kane die Hauptrolle. Der Titel behandelt stolze 20 Jahre aus Kanes Leben, unterteilt in diverse Abschnitte, die vor, während und nach der Handlung von *Tiberium Wars* angesiedelt sind. Besonderer Höhepunkt der Erweiterung: der Welteroberungsmodus. Ähnlich wie bei der *Total War*-Serie oder auch dem bekannten Brettspiel *Risiko* haben Sie hier eine Weltkarte vor sich, auf der Sie Zug für Zug Truppen verschieben,

INTERVIEW „AUF DIE BALANCE HABEN WIR BESONDERS GEACHTET!"



Jim Vessella, Produzent von *Kanes Rache.*

Wir sprachen mit Jim Vessella, Produzent von *Command & Conquer 3: Tiberium Wars – Kanes Rache* und langjähriger Mitarbeiter von Electronic Arts Los Angeles.

PC ACTION Viele Spieler haben sich über die Balance-Probleme in *Tiberium Wars* beschwert. Was habt ihr getan, um diese bei *Kanes Rache* zu verbessern?

Jim Vessella: Auf die Balance haben wir besonders geachtet. Sämtliche Balance-Patches aus *Tiberium Wars* werden natürlich in *Kanes Rache* enthalten sein. Des Weiteren haben wir die besten *C&C 3*-Spieler der Welt eingeladen, um uns beim Testen der Balance zu helfen.

PC ACTION Wenn du im *C&C*-Universum leben würdest, für welche Partei würdest du dich entscheiden, GDI oder Nod?

Jim Vessella: Kane und ich haben im vergangenen Jahr viel Zeit miteinander verbracht, also entscheide ich mich für die Bruderschaft von Nod. *Kanes Rache* wird zeigen, wie böse Kane sein kann – und glaubt mir, niemand will ihn zum Gegner haben.

PC ACTION Letztes Mal sprachen wir mit Mike Verdu. Was hast du mit ihm gemacht, um an seinen Job zu gelangen? Wir vermuten, dass du ihn der Mafia ausgeliefert hast.

Jim Vessella (lacht): Haha, nein, nicht wirklich. Mike Verdu ist noch immer stark an der Entwicklung von *Command & Conquer 3: Kanes Rache* beteiligt, aber er arbeitet zurzeit auch an einigen anderen, noch geheimen Projekten.

PC ACTION Was hast du zuletzt gegessen?

Jim Vessella: Wir kommen gerade von unserem Lieblingsjapaner. Viele der *Command & Conquer*-Mitarbeiter lieben Sushi.

PC ACTION Bitte sag uns in drei Sätzen, warum jeder Echtzeit-Strategiespiel-Fan *Command & Conquer 3: Kanes Rache* unbedingt braucht.

Jim Vessella: *Kanes Rache* zeigt dem Spieler die vollen Ausmaße vom Ende des zweiten bis zum Ende des dritten Tiberium-Krieges und darüber hinaus. Zum ersten Mal hat der Spieler die Möglichkeit, im Mehrspieler-Modus aus neun Armeen auszuwählen, jede mit ihren eigenen Spezialeinheiten, Verbesserungen und Fähigkeiten. Und natürlich wegen Kane!



Einige Nod-Truppen (Schwarz) stürmen eine Stellung der GDI (unten).



In einer zerstörten Stadt treffen Nod-Truppen (links) auf einige GDI-Einheiten.


Bei einem Tiberium-Feld entbrennt ein heißes Gefecht zwischen Scrin (links) und Nod.

Ihr weiteres Vorgehen planen und so Ihre Grenzen erweitern. Kommt es zum Gefecht, wechselt das Spiel in den allseits bekannten Echtzeitstrategie-Modus. Dort steuern Sie in gewohnter Manier Ihre Einheiten, bauen fleißig Tiberium ab, rekrutieren neue Kämpfer und versuchen mit allen Mitteln, den Sieg zu erringen.

BILDET GRUPPEN!

Jede der drei Kriegsparteien erhält zudem Verstärkung durch zwei neue Unterfraktionen. Bei den Nod heißen diese Gruppierungen „Die Schwarze Hand" und „Die Auserwählten". Die Schwarze Hand zeichnet sich durch ihre starke Infanterie und ihre besonders effektiven Feuerwaffen aus. Bei den Auserwählten stehen widerstandsfähige Cyborgs im Vordergrund. Die GDI kriegen Rückendeckung von den „Steel Talons" und den „Zocom" (Zone Operations Command). Die Einheiten der Zocom bieten exzellente Nehmerqualitäten und greifen mit Schallwaffen an, zum Beispiel Schallgranaten, die Flächenschaden verursachen. Die Steel Talons trumpfen mit extrem feuerstarken Fahrzeugen auf, die Luft- und Infanterieeinheiten hingegen sind eher schwach. Bei den außerirdischen Scrin kommen die zwei Gruppierungen namens „Reaper-17" und „Traveler 59" dazu. Die Traveler 59 manipulieren Feinde, stellen ihnen Fallen oder bewegen sie sogar zum Überlaufen. Bei den Reaper-17 geht es hart zur Sache: Mit Einheiten wie dem Tiberium feuernden Gun Walker setzen sie den Feinden enorm zu. Anhänger von *C&C 3: Tiberium Wars* dürfen sich also auf eine neue Kampagne, neue Unterfraktionen und jede Menge neue Einheiten sowie den Welteroberungsmodus freuen. Erscheinen soll *Kanes Rache* Ende März 2008.

Dennis Blumenthal

Info: **www.cnc3tw.de**

C&C 3: TW – Kanes Rache

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	EA Los Angeles/Electronic Arts
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	27. März 2008
VERGLEICHBAR	C&C 3

DENNIS BLUMENTHAL



Das Hauptspiel hat mir gut gefallen, *Kanes Rache* scheint das noch zu toppen. Besonders der Welteroberungsmodus gefällt mir. Auch die neuen Unterfraktionen versprechen Abwechslung. Da ich sowieso meist mit Nod spiele, macht es mir nicht viel aus, dass man in der Kampagne nur mit der dunklen Bruderschaft in den Krieg zieht. Wie gut *Kanes Rache* am Ende ist, hängt wohl davon ab, wie ausgeglichen die Balance zwischen den neuen und den bestehenden Einheiten gelingt.



GDI (links) und Nod-Truppen bekämpfen einander in der Nähe eines verlassenen Bahnhofs.



Mit mächtigen Fahrzeugen rückt die GDI (rechts) der Bruderschaft von Nod zu Leibe.

RACE DRIVER: GRID

Freude am Fahren



»Seit dem Rauchverbot qualmen alle draußen.«

Ein Aston Martin DBR9 und ein Mazda 787B (hinten) warten darauf, getreten zu werden.

Schafe, Schafe und nochmals Schafe. Wir rasten für Sie in die englische Pampa, um Codemasters neues Rennspiel Probe zu fahren.

Morgens halb vier in Deutschland: kein Frühstückchen, sondern ein dreifacher Espresso. Der Koffein-Schock soll zumindest so lange wach halten, um irgendwie zum Flughafen Nürnberg zu gelangen. Zwei Stunden Flug und eine ebenso lange Taxifahrt durch die englische Einöde später sind wir endlich da: in Warwickshire. Ein Ort, an dem das gemeine Schaf in der Rangordnung noch deutlich über der Frau steht. Wir haben uns aber nicht zum Anus der Welt aufgemacht, um blökende Paarhufer und merkwürdig tätowierte Insulaner zu sehen. Auf dem Terminplan stand *Race Driver: Grid*, das neueste Werk von Codemasters. Dass diese Leute wissen, wie man ein Rennspiel programmiert, haben sie bereits mehrfach bewiesen: Mit der *DTM Race Driver*-Serie



Mehrere Städte wurden fast 1:1 nachgebaut. Im Bild: Mailand.



In den USA sind Sie vorwiegend mit fetten V8-Monstern auf Stadtkursen wie hier in San Francisco unterwegs.



Hohes Tempo verzeiht keine Fehler: Zum Glück war's nur ein Reifenstapel.



In der Cockpit-Ansicht erleben Sie die Renn-Action hautnah, allerdings ist auch das Sichtfeld stark eingeschränkt.

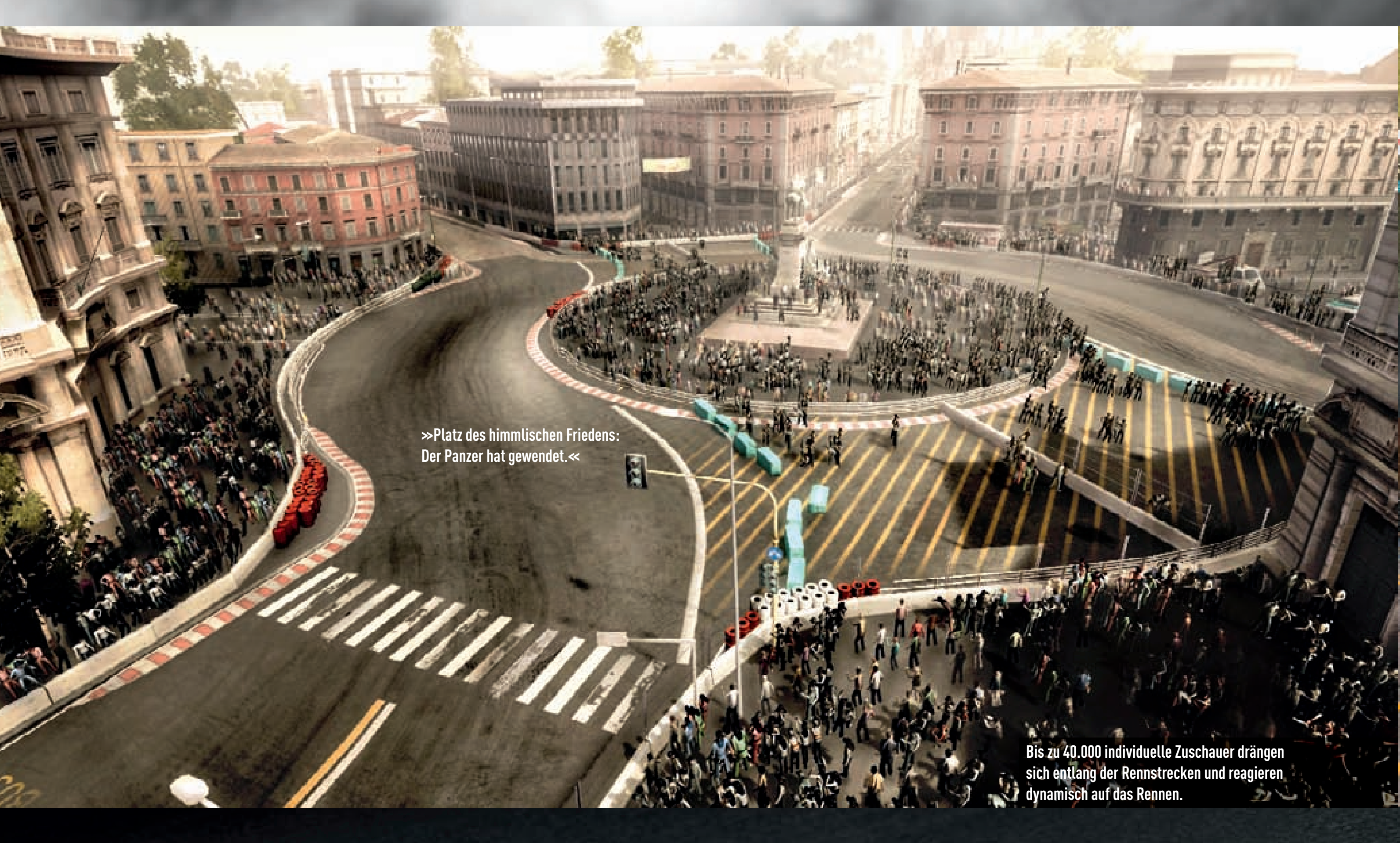
und zuletzt im grandiosen *Colin McRae: Dirt*. Und so wie's aussieht, konnten die Engländer noch einmal nachlegen. So viel sei jetzt schon gesagt: *Need for Speed* und Konsorten sollten sich verdammt warm anziehen.

ZU HAUSE AUF DER STRASSE

„Im Mittelpunkt steht das Rennen. Und sonst nichts", so das Credo der englischen Entwickler. Und das macht sich an allen Ecken und Enden des Spiels bemerkbar: keine leuchtenden Unterböden, keine an den Haaren herbeigezogene B-Movie-Geschichte, keine Brüste (schade!), die von der Action auf dem Asphalt ablenken – einfach nur Rennen fahren. Das heißt aber nicht, dass *Race Driver: Grid* kein spielerisches Schwergewicht ist, aber dazu später mehr. Schon im Startmenü sticht die Liebe zum Detail ins Auge, mit der Codemasters zu Werke geht. Sie wählen den Spielmodus nicht einfach in einem schnöden Textmenü, stattdessen springt eine cool animierte 3D-Oberfläche ins Auge. Ein Klick auf den Karriere-Modus und schon befinden Sie sich in der Garage, Ihrem Hauptquartier. Spätestens jetzt holt Sie das echte Leben ein: keine Kohle, keine Karren. Um Ihren Kontostand aufzubessern, heuern Sie bei einem Team als Fahrer an und verdienen sich die ersten Lorbeeren – und Dollar. Wenn Sie schließlich genug auf der hohen Kante haben, fängt der Spaß erst richtig an. Nachdem Sie schließlich nicht als einfacher Angestellter Ihr Dasein fristen wollen, gründen Sie Ihren eigenen Rennstall und führen ihn mit der Zeit an die Spitze der Meisterschaft. Sie legen den Namen fest, wählen Ihre Teamfarben aus, machen sich auf die Suche nach Sponsoren und sehen sich nach Piloten um. Und die wollen überlegt gewählt sein, schließlich soll jeder der über 300 virtuellen Bleifüße über eine eigene Persönlichkeit mit Stärken und Schwächen verfügen, die sich auf die Fahrweise auswirken. Ein emotional instabiler Typ beispielsweise kommt nicht gut damit klar, an erster Stelle zu liegen – der Hosenscheißer wird dadurch fehleranfällig. Auch lernen laut Angabe der Entwickler die Piloten dazu und passen sich im Laufe des Rennens an den Fahrstil der Gegner an. Wie das genau im fertigen Spiel aussehen wird, bleibt abzuwarten. Die Idee klingt auf alle Fälle vielversprechend und könnte eine Menge Tiefgang bringen.

HUB- STATT WOHNRAUM

Kommen wir endlich zum wichtigsten Teil von *Race Driver: Grid*: qualmende Reifen und spektakuläre Unfälle. Davon gab's schon eine Menge zu sehen. Codemasters ist es gelungen, das grandiose Fahrgefühl der *Colin McRae*-Reihe perfekt auf die Straße zu bringen. Die Action ist in drei Rennkategorien aufgeteilt: In den Vereinigten Staaten sind Sie vorwiegend auf Stadtkursen unterwegs und brettern mit fetten Muscle-Cars wie der Dodge Viper SRT-10, dem GTR Mustang Concept oder dem 1970er Boss 302 Mustang um die Wette. In Japan riecht's nach verbranntem Gummi: In Drift-Rennen stellen Sie Ihren Boliden quer und rutschen durch Industriegebiete, Hinterhöfe und das nächtliche Tokio. Das Drift-System haben die Entwickler hervorragend hinbekommen, schon nach wenigen Minuten ließen wir den knackigen Hintern der Monster-Reiskocher wie Mazda 787B oder Honda NSX-R gekonnt über den Asphalt schlittern. Im Land der aufgehenden Sonne bekommen Sie es außer mit den bis zu 19 gegnerischen Piloten mit Gegenverkehr zu tun: Beim Downhill-Drift gilt es nämlich, auf einer stark frequentierte Bergstraße ins Tal zu rasen und ganz nebenbei mit riskanten Handanker-Manövern



»Platz des himmlischen Friedens: Der Panzer hat gewendet.«

Bis zu 40.000 individuelle Zuschauer drängen sich entlang der Rennstrecken und reagieren dynamisch auf das Rennen.

zu punkten. Leider konnten wir diesen Rennmodus noch nicht Probe fahren. Zu guter Letzt sind Sie auf europäischen Straßen unterwegs. Dort heizen Sie größtenteils über offizielle Rennstrecken wie Le Mans oder Spa-Francorchamps und nehmen in Killer-Karren wie dem Aston Martin DBR9, dem Ferrari F430 GT oder dem Audi R10 TDI Platz. Im fertigen Spiel sollen mehr als 40 Traumautos mit stark unterschiedlichem Fahrverhalten zur Wahl stehen. Das mag im Vergleich zu anderen Titeln nicht aufregend klingen, auf Möchtegern-Rennwagen vom Format eines Golf GTI oder Fiat Punto Sport wurde aber bewusst verzichtet. Originalton von Codemasters: „Damit können wir im echten Leben auch fahren. Warum sollten wir uns also in einem Computerspiel in diese Dinger reinsetzen?" Ein gewagter Zug, der bei manchem Renn-Freund auf weniger Gegenliebe stoßen könnte.

GERN GESEHEN

Die Optik von *Race Driver: Grid* fährt in der Luxusklasse mit: Die hauseigene EGO-Engine, deren Vorgänger NEON bereits in *Colin McRae:Dirt* zum Einsatz kam, verzichtet zwar auf DirectX-10-Effekte, rockt aber trotzdem den Asphalt: Bis ins Detail nachgebildete Autos, Spiegelungen, wunderschöne Licht- und Partikeleffekte – hier gibt's nichts zu meckern. Auch die Umgebung der Strecken ist unglaublich detailliert gestaltet:

INTERVIEW

„DIE MEISTEN RENNSPIELE BIETEN VIELES, NUR KEINE RENNEN."

Wir sprachen mit Ralph Fulton, Chef-Designer bei Codemasters, über den fehlenden Tuning-Teil und warum zum Teufel keine Brüste im Spiel sind.

Ralph Fulton, Chef-Designer von *Race Driver: Grid*.

PC ACTION Ralph, zuerst zum Allerwichtigsten: Werden wir in *Race Driver: Grid* Brüste zu sehen bekommen?
Ralph Fulton: (lacht) Fast alle hier bei Codemasters wollten unbedingt jede Menge Brüste im Spiel haben. Leider ging das aus rechtlichen Gründen nicht, da ein paar der Automarken-Lizenzgeber etwas dagegen hatten.

PC ACTION Deine persönliche Meinung: Sollten Brüste im Spiel sein?
Ralph Fulton: (lacht) Klar, sie sollten einer der Hauptbestandteile sein! Aber wie gesagt, leider ...

PC ACTION Brüste können auf viele verschiedene Arten aufgemotzt werden. Warum gibt's in *Race Driver: Grid* kein Tuning?
Ralph Fulton: Ich weiß jetzt nicht, ob diese beiden Dinge zwangsläufig etwas miteinander zu tun haben ... (lacht) Die meisten Rennspiele bieten vieles, nur keine Rennen. Diesen Fehler wollten wir nicht machen und uns einfach voll und ganz auf die Action zwischen Start- und Ziellinie konzentrieren. Das Rennen steht im Mittelpunkt, sonst nichts.

PC ACTION Das Publikum reagiert dynamisch auf das Rennen und die Fahrer. Wie? Kann es zum Beispiel sein, dass weibliche Zuschauer ihre Brüste zeigen, wenn man vorbeifährt?
Ralph Fulton: (lacht) Du wirst es nicht glauben, aber das war eine unserer ersten Überlegungen. Weibliche Zuseher, die ihre Brüste entblößen, sollten ursprünglich die Belohnung für den Sieger werden. (lacht) Im Ernst: Das Publikum feuert zum Beispiel die Fahrer an, sieht den Wagen nach, streckt die Arme auf die Fahrbahn und solche Dinge.

PC ACTION Warum sollten Spieler gerade mit *Race Driver: Grid* Gas geben, obwohl es keine Brüste im Spiel gibt?
Ralph Fulton: Kennst du denn viele Rennspiele, in denen Brüste vorkommen?

PC ACTION In *Need for Speed* gibt es zum Beispiel viele Brüste, oder?
Ralph Fulton: Stimmt, Punkt für dich! Wir denken, dass *Race Driver: Grid* einfach das beste Rennspiel aller Zeiten wird. Was auf der Straße passiert, ist aufregender und besser als alles andere – und das wiegt sogar das Fehlen der Brüste auf.

PC ACTION Zur letzten Frage: Gibt es bei Codemasters Pläne für ein Spiel, in dem Brüste eine entscheidende Rolle spielen werden?
Ralph Fulton: (lacht) Ja, da ist ein spezielles Projekt in Entwicklung. Vielleicht habt ihr beim Reinkommen das rote Cover-Artwork gesehen? Was kann ich dazu sagen? Das Spiel wird erst 2009 auf den Markt kommen, der Rest ist noch streng geheim, sorry!



»Schatz, ich muss auflegen!«

Feindkontakt: Das Schadensmodell wird komplett in Echtzeit berechnet, dadurch sieht jeder Unfall anders aus.

»Der indianische Fahrer warnt seine Freunde vor der Kurve.«

Stellen Sie sich quer: In Japan stehen Drift-Rennen auf dem Programm. Je weiter Sie rutschen, desto mehr Punkte gibt's.

Die Entwickler haben mehrere Städte wie Mailand, Washington oder Yokohama fast 1:1 im Spiel nachgebaut. Zu diesem Zweck sind Fotografen-Teams ausgeschwärmt, um die Original-Straßenzüge abzulichten und Bilddaten für die bis zu 600 virtuellen Gebäude zu sammeln – 600 pro Stadt, versteht sich. Bei einer Spritztour durch die italenische Modemetropole konnten wir uns selbst ein sehr gutes Bild des detailreichen Streckenumgebung machen.

GUT BESUCHT

Ein weiterer Höhepunkt: Entlang der Kurse drängen sich rund 40.000 individuell gestaltete Zuschauer – kein Pixel-Fan soll dem anderen gleichen. Und das Beste: Die Leute stehen nicht einfach nur wie angewurzelt rum, sondern reagieren dynamisch auf die Fahrer. Sie sehen den vorbeirasenden Autos nach, springen im Falle von Unfällen panisch zur Seite und strecken jubelnd die Arme auf die Fahrbahn, wenn Sie als Erster über die Ziellinie schießen. Weil Ihre virtuellen Gegner einiges auf dem Kasten haben, ist das aber gar nicht so einfach. Und natürlich kommt es dabei vor, dass Sie in der Hitze des Gefechts die Kurve verpassen und Ihre 300.000-Euro-Karre in ein wertloses Stück Altmetall verwandeln. Im Fall von *Race Driver: Grid* macht das aber verdammt viel Spaß: Nie zuvor haben wir so spektakulär die Fetzen fliegen sehen wie hier. Das Schadensmodell wird in Echtzeit berechnet und kommt ohne vorgerenderte Dellen aus. Das sorgt dafür, dass jeder Unfall einzigartig ist. Die Schäden sind laut Angabe von Codemasters fast vollständig an die Original-Fahrzeuge angelehnt: Was im echten Leben zu Schrott verarbeitet werden kann, kann auch im Spiel zu Schrott verarbeitet werden – und das wirkt sich natürlich entsprechend auf das Fahrverhalten aus. Trotzdem ist das Spiel auch für Anfänger und Grobmotoriker geeignet: Wie in *Colin McRae: Dirt* können Sie vor jedem Rennen den passenden Schwierigkeitsgrad wählen, zusätzlich lassen sich Fahrhilfen wie Antiblockiersystem oder Traktionskontrolle zuschalten. So schneiden Sie das Spiel perfekt auf Ihr Können zu. Eine coole Idee ist der sogenannte Flashback: Wenn Sie Ihre Kiste in ein Hindernis gejagt haben, spulen Sie im Wiederholungs-Modus einfach zurück und steigen vor dem Unfall wieder ins Spiel ein. Natürlich funktioniert das nicht unendlich oft oder nicht ohne Konsequenzen. Wie die genau aussehen, steht allerdings noch nicht fest.

FEHLT NOCH WAS?

Auf Tuning hat Codemasters bewusst verzichtet: „Die meisten Rennspiele bieten vieles, nur keine Rennen. Diesen Fehler wollten wir nicht machen und uns voll und ganz auf die Action zwischen Start- und Ziellinie konzentrieren", so Ralph Fulton, Chef-Designer bei Codemasters. Bleibt nur noch abzuwarten, ob die Spieler die Sache genauso sehen. Allerdings stellt sich die berechtigte Frage, was man bei 600-PS-Karren noch aufmotzen will. Der eine oder andere Hobby-Bleifuß wird sicherlich auch eine Handlung wie in der *DTM Race Driver*-Serie vermissen, zumindest eine grobe Renn-Motivation außer „Kohle verdienen" wäre schön gewesen. Trotzdem: Wir meinen, *Race Driver: Grid* bietet ein prall gefülltes Paket feinster Hochgeschwindigkeitskost für Solisten und Mehrspielerfans, die sich im Online-Modus mit elf anderen PS-Junkies messen dürfen. Wenn alles nach Plan läuft, rast im Sommer ein neuer König auf den Genre-Thron. Michael Grill

Info: www.codemasters.de

Auf die Plätze ...

Diese Rennspiel-Umsetzungen wünscht sich die PC ACTION-Redaktion!

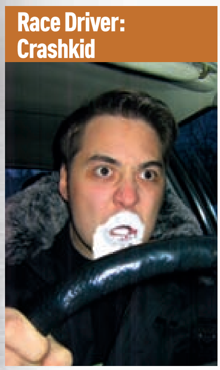
Race Driver: Women Edition



Foto: Mauritius

Darauf hat die Welt gewartet: das erste Rennspiel nur mit Frauen! Und das Beste: Obwohl alle Fahrer weiblich sind, ist das Spiel vollkommen unfallfrei. Schließlich gibt es auch nur Mechanikerinnen – und deswegen lassen sich die Kisten erst gar nicht starten. Stattdessen ziehen sich die Charaktere weiße Shirts an und überschütten sich mit Wasser. Bloß so.

Race Driver: Crashkid



Als Crashkid Blumenthal sind Sie in Ihrem Benz unterwegs, um Passanten, Schulkinder und sonstige feindliche Verkehrsteilnehmer auszuschalten. Der Mercedes-Stern dient dabei als Fadenkreuz, je schwieriger das Ziel zu treffen ist, desto mehr Punkte gibt's: Reiner Calmund bringt fünf, ein Rollstuhlfahrer zehn und Kinder 100 Punkte.

Race Black-Driver

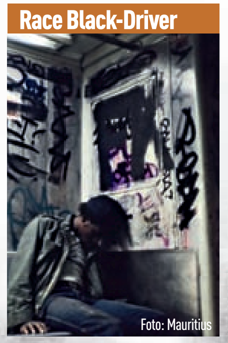


Foto: Mauritius

In diesem Underground-Spiel sind Sie als Afro-Deutscher in der Nürnberger U-Bahn unterwegs. Dabei müssen Sie nicht nur gewalttätigen hirnlosen Jugendlichen und Mitgliedern des Vereins zur Pflege deutschen Kulturgutes aus dem Weg gehen, sondern auch den Kontrolleuren. Weil: Selbst mit gültigem Ticket fahren Sie schwarz. Sozusagen.

Race Driver: Grid

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Codemasters
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	Sommer 2008
VERGLEICHBAR	Need for Speed: Pro Street

MICHAEL GRILL



Is des leiwand! Entschuldigen Sie, wenn ich aufgrund höchster Erregung in meinen heimatlichen Austria-Dialekt abdrifte, aber *Race Driver: Grid* wird einfach nur der Hammer. Codemasters hat es geschafft, das grandiose Fahrgefühl von *Colin McRae: DIRT* auf den Asphalt zu bringen – dazu noch aufregende Strecken, geile Karren und fette Unfälle. Da ist es mir vollkommen wurscht, ob ich ein grünes Licht am Unterboden oder einen neuen Spoiler am Heck meiner Karre anbringen darf oder nicht. Und ob Brüste im Spiel sind. Obwohl, das wäre schon gut gewesen ...

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!** Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!** Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!** Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!** Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über elf Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!** Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!** Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!** Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Diesen gigantischen Außerirdischen können wir nur mit schweren Waffen besiegen.

CRYSIS

Zum Heulen!

***Crysis* ist so schön, das es fast wehtut. Und mit dem neuen Patch schmerzt es sogar noch mehr.**

EGO-SHOOTER | Patch 1.1 zum Vorzeige-Shooter aus deutschen Landen behebt kleinere Fehler. Vor allem Direct-X-10-Benutzer freuen sich über mehr Stabilität, eine flüssigere Darstellung und die leicht aufpolierte Optik. Grafikfehler bei den Wassereffekten und der Tiefenunschärfe gehören der Vergangenheit an. Programmfehler, die für Abstürze sorgten, ebenfalls. Auch der Mehrspieler-Modus profitiert von dem Update – dank zahlreicher Verbesserungen an der Balance. Zum Beispiel hauen jetzt explosive Wummen wie Raketenwerfer und Granaten nicht mehr so übel rein. Den Patch finden Sie auf unserer DVD. Charles Kolle

Info: www.crysis-game.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	4 - 6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

PC ACTION

PREIS	€ 5,30
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

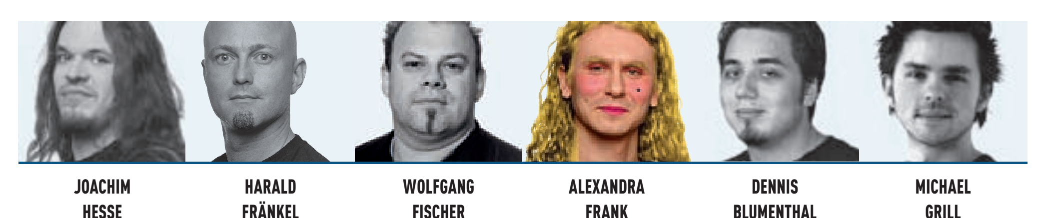
UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



EINZELSPIELER

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	ALEXANDRA FRANK	DENNIS BLUMENTHAL	MICHAEL GRILL
CONFLICT: DENIED OPS (siehe Seite 82)					
■■■■	■■■	■■	■■■	■■	■■
Im Monat der Blinden ist der Einäugige König. Guter Zwei-Spieler-Modus!	Wenn ich Durchschnittskost will, kann ich genauso gut meine Kollegen anschauen.	Auch wenn im Moment wenig Gutes erscheint: Sowas kommt mir nicht auf die Platte.	Dafür, dass mein Chef Hesse mein Foto ...	Nee ... nee ... wirklich nicht ...	Intelligenzallergische Kollegen reichen mir schon im echten Leben.
DIE SIMS 2: FREIZEITSPASS & DIE SIMS: INSELABENTEUER (siehe Seite 96)					
■■■	■■■■	■	■	■■■	■
Das erste *Sims* habe ich geliebt. Alles, was danach kam, ist für Musikleisehörer.	Ich empfinde 'nen *Sims*-Titel als monatlichen Spiele-Höhepunkt? Das macht mir Angst.	Wer sowas gut findet, treibt's auch mit Schafen.	... so verändert hat, dass es wie seine ...	Nicht mein Ding, trotzdem eine nette Spielserie.	Wenn's Explosionen, Brüste, Knarren und Blut gäbe, würde ich das Spiel lieben.
IMPERIUM ROMANUM (siehe Seite 90)					
■■	■	■■	■■■	■■■■	■■
Keine Action? Keine Gewalt? Kein Blut? Ein tolles Spiel für Günther Beckstein.	Beredtes Schweigen sagt manchmal mehr als 1.000 Worte. Oder so ähnlich.	Da war ja selbst das Dschungelcamp unterhaltsamer.	... Freundin aussieht, werde ich allen ...	Das Spiel selbst ist nicht so ganz meins, aber das Szenario rockt: ROMA VICTOR!	Ein bisschen mehr Krieg und ein bisschen weniger Aufbau hätten nicht geschadet.
KABUS 22 (siehe Seite 86)					
■■■	■	■■	■■■	■■	■■
Für 20 Euro sehr nett. Genau wie Herrn Franks Freundin.	Action-Adventures machen mich ja noch schärfer als Bernhardinerfürze!	Junge Entwickler muss man unterstützen! Aber nur wenn sie gute Spiele machen.	... unseren Lesern verraten, dass wir ...	In diesem Genre gibt's für mich nur *Resident Evil* und *Silent Hill*. „*Kabus 22*", pfff....	Na ja, wenigstens etwas Blut. Das war's dann aber auch schon wieder.
PENUMBRA: BLACK PLAGUE (siehe Seite 103)					
■■■■	■■	■	■■	■■■	■
Beim Wort *Penumbra* muss ich immer an eine zu große Nase denken. Komisch.	Oh, noch ein Adventure. Und dieses klingt auch noch wie 'ne Geschlechtskrankeit!	Dieses Spiel ist die Pest! Sagt ja auch schon der Titel.	... auf Hesses Anweisung keine ...	Nette Serie mit einigen Design-Schwächen, sonst aber ganz in Ordnung.	Hört sich an wie ein Zauberspruch von Magic Christian. Nein, danke.
PERRY RHODAN (siehe Seite 100)					
■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Perry Rhodan war nie mein Fall. Ich warte auf ein gutes Spiel mit John Sinclair.	OHHH, noch ein Adventure. Na ja, wenigstens mit Perry Rhodan.	Herr Grill meint, Perrys Hoden wäre ganz okay. Leider nichts für mich, ich stehe auf Frauen.	... Witze mehr über Orang-Utans ...	Perry wer? Sci-Fi ist nicht so mein Ding, sorry.	Dafür, dass ich weder Perry Rhodan noch Adventures mag, war's echt okay.
SILVERFALL: WÄCHTER DER ELEMENTE (siehe Seite 98)					
■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■
Interessiert mich zwar so wenig wie die neue Staffel von *Big Brother*, bringt aber Freude.	OOOOOOHHHHHH, noch ein Adventure ... halt, doch nicht. Yippieeeeeeeeeeh!	Finde ich gut, weil ich in diesem Monat ja nicht alles schlecht finden kann.	... machen dürfen, da uns sonst seine ...	Coole Erweiterung für ein tolles Action-Rollenspiel – mir gefällt's.	Brüste, Blut und Leichen: Hier bin ich Mensch, hier spiel ich rein.
SUNRISE: THE GAME (siehe Seite 102)					
■■	■	■■	■■	■■	■
Davon hatte ich persönlich mir mehr versprochen. Genau wie von meinem Leben.	... Adventure ...*zzzzzz zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz zzzzzzzzzzzzzzzzz*	Fängt grandios und witzig an, verflacht aber zusehends.	... Eltern verklagen! (Meine Punkteverteilung hier ist aber echt.)	Die Dialoge sind hollywoodreif, der Rest leider eher nicht so. Schade!	Ein Adventure pro Monat ist eigentlich schon eines zu viel.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠ 💣 ☹

Das Gastspiel des Monats

Nach dem Entwicklerbesuch bei Codemasters wissen wir endlich, wo der Arsch der Welt liegt.

Schafe, Wiese, Strommast, Schafe, Wiese, Schafe, Strommast, Bauernhof, Schafe. Und wieder Schafe. Zwei Stunden lang. Und das in einem Taxi, dessen Fahrer sich für die Reinkarnation von Colin McRae hält. Dann endlich sind wir da, am Ende der Welt. Die Engländer nennen es Warwickshire. Aber: Der Ausflug war's absolut wert. PC ACTION-Tippse Michael Grill durfte nämlich mit einem elitären Kreis von Spiele-Journalisten den kommenden Rennkracher *Race Driver: Grid* Probe fahren – und wollte überhaupt nicht mehr aussteigen. Warum? Das erfahren Sie in unserer Vorschau ab Seite 76!



»Tierisch gut: Englische Rasenmäher-Messe.«

Auf dem Weg zu Codemasters gibt's vor allem eines zu sehen: Schafe.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	8/2005
Mafia	Illusion Softworks	9/2002
Stranglehold	Midway Chicago	10/2007

ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	1/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	5/2006

ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	6/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007

ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	1/2007
Jack Keane	Deck 13	9/2007
Sam & Max: Season One	Telltale Games	12/2007

AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	5/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005

ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Spellforce 2	Phenomic	5/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	4/2007

EGO-SHOOTER		
Bioshock	Irrational Games	10/2007
Call of Duty 4: Modern Warfare	Infinity Ward	1/2008
Crysis	Crytek	12/2007

FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator 10	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003

MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	8/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 3	Epic	1/2008

ONLINE-ROLLENSPIEL		
Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	3/2007

RENNSPIEL		
Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	1/2006

ROLLENSPIEL		
Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	4/2005
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	6/2007

RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4: Beyond the Sword	Firaxis	10/2007
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006

SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Guitar Hero 3: Legends of Rock	Aspyr	2/2008
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	2/2005

SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006

SPORTSPIEL		
Madden NFL 08	EA Kanada	11/2007
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 2008	Konami	12/2007

TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 4	Irrational Games	5/2005

WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004

»Lieber Flugzeuge im Bauch als Hubschrauber auf dem Kopf.«

Agent Graves (links) deckt unseren Rückzug zum rettenden Helikopter.

CONFLICT: DENIED OPS

Harter Zweikampf

AUF DVD VIDEO

AUF AB-18-DVD XL-VIDEO

Edward Teller, der Vater der Atombombe, wäre dieses Jahr 100 geworden. Seine explosiven Kinder sorgen noch immer für Spiele-Zündstoff.

„Du könntest schon ein guter Agent sein, aber primär frage ich mich, wie wohl dein Kopf auf einem Stock aussähe." Autsch, was Agent Graves seinem Partner Lang an den Kopf wirft, sitzt. Dennoch kämpfen sich die beiden in *Conflict Denied: Ops* Seite an Seite durch alle möglichen Gefahren und helfen sich unterwegs sogar gegenseitig aus der Patsche. Das Ungewöhnliche daran: Sie steuern beide und zwar in Ego-Perspektive. Wer jetzt an eine krankhafte Persönlichkeitsspaltung denkt, liegt falsch. Sie gehen tatsächlich als Duo auf die Reise und wechseln per Tastendruck zwischen den Agenten hin und her.

UND ES GIBT SIE DOCH!

Die Hintergrundgeschichte fiel im Eifer der explosiven Feuergefechte kaum auf, war aber da: Sie gehen als Agenten-Duo auf Welttournee. Ihre Musik: Das donnernde Staccato eines Maschinengewehrs und das rhythmische Knallen einer Scharfschützenflinte. Ihr Ziel: Stoppen Sie einen größenwahnsinnigen Diktator und nehmen Sie ihm seine Atombomben weg. Also wieder einmal die Welt retten, wieder einmal als Mini-Armee in den Krieg ziehen. Ähnlich seinen Vorgängern – etwa *Conflict: Vietnam* oder *Conflict: Global Storm* – steuern Sie dabei eine Spezialeinheit durch eine von Krieg, Terroristen und Diktatoren gebeutelte Welt. In diesem Falle besteht Ihr Trupp aber lediglich aus zwei Mann: den Agenten Lincoln Graves und Reggie Lang. Und die könnten unterschiedlicher kaum sein (zumindest in der Theorie, aber dazu später mehr): Agent Lang, ein Farbiger, Football-Ass und Vorzeige-Terrorbekämpfer, Spezialist für schwere Waffen. An seiner Seite: Lincoln Graves, „Weißbrot" und Ex-Marine. Verdiente sich seine Sporen bei der Spezialeinheit Delta Force. Scharfschütze und eigentlich Einzelgänger. Die beiden können sich nicht riechen und dennoch kämpfen sie Schulter an Schulter in der SAD, der Special Activities Division (Abteilung für „besondere" Aufgaben). Und da offenbart *Denied Ops* auch schon sein erstes Problem: So ausgefeilt die Charakterbeschreibungen auch klingen mögen, die Protagonisten agieren hart an der Grenze zur Glaubwürdigkeit. Zu Beginn jeder Mission werfen sich die Pixelagenten dumme Sprüche an den Kopf und nölen aneinander herum. Während der Einsätze aber retten sie sich fortwährend gegenseitig den Arsch und befolgen gehorsam die Befehle des jeweils anderen. Das mag auf berufsbedingte Professionalität zurückzuführen sein, viel glaubwürdiger und vor allem unterhaltsamer wäre es jedoch, würden die Jungs gelegentlich mal einen Befehl mit einem trockenen „Leck mich!" verweigern. Vielleicht haben

Ein gutes Loch ist schwer zu finden

Löcher sind in unserer Kultur sehr wichtig. Sonst gäbe es sicher keine Lochverstärker. Die richtige Lochtechnik wird auch in *Denied Ops* groß geschrieben.



Dank der eigens von Pivotal Games entwickelten „Puncture Technology" dürfen Spieler Löcher in Wände, Holzverschläge oder Barrikaden ballern. Die so geschaffenen Öffnungen dienen Ihnen sodann als Schießscharten. Doch Vorsicht, Ihre Gegner beherrschen diesen Trick ebenfalls. Zum Glück ermöglicht die neue Technik es in solch einem Fall, dem verschanzten Feind die Deckung auch komplett wegzupusten.



Per Mausklick schicken Sie den momentan vom Computer gesteuerten Team-Kollegen durch die Gegend. So stürmen Sie Räume problemlos und mit Rückendeckung.

Der Kerl rechts ist Dr. Pessich. Für seinen seltsamen Namen kann er nichts. Auch kann er nichts dafür, dass Ihre Mission weitergeht, unabhängig davon, ob er überlebt oder nicht. Schade für ihn.



Ihre Missionen führen Sie in die halbe Welt. Auch mehrere Einsätze in Ruanda stehen auf Ihrer Tagesordnung. Dort treffen Sie, welch Überraschung, auf farbige Gegner.

wir aber in letzter Zeit auch nur zu viel *Kane & Lynch: Dead Men* gespielt ...

EINE LANGE AHNENREIHE

Für die zeitgleiche Steuerung beider Protagonisten müssen Sie nicht etwa lernen, ein Gamepad mit den Füßen zu bedienen. Auch wenn das sicher witzig aussähe, es klappt spätestens seit der Erfindung der Schultertasten nicht mehr. Stattdessen lenken Sie eine Spielfigur in Ego-Perspektive und erteilen der zweiten mit der rechten Maustaste simple Befehle. Mit einer zusätzlichen Taste halten Sie Ihren Begleiter gar dazu an, Ihnen Feuerschutz zu geben oder eine Granate irgendwohin zu schmeißen. Trauen Sie Ihrem Computerkollegen solch komplizierte Aktionen nicht zu, übernehmen Sie mit einem Druck auf die Tabulator-Taste die Kontrolle über ihn. Welchen Charakter Sie gerade lenken, merken Sie wohl am ehesten anhand des vor Ihrer Nase schwebenden Schießprügels. Ansonsten grenzen sich Ihre Protagonisten einfach zu wenig voneinander ab – von Aussehen und Hautfarbe einmal abgesehen. Der Sprung zum nächsten Agenten verkommt so zu einem schlichten Waffenwechsel, wie ihn jeder x-beliebige Ego-Shooter bietet. Trotzdem birgt das Duo einige Vorteile. Sie geben Feuerschutz, helfen sich mit magischen Anti-Kugel-Spritzen wieder auf die

So spielt sich *Conflict: Denied Ops*

Auch wenn Sie jeweils nur einen Agenten steuern, steht Ihnen Ihr Kamerad tatkräftig zur Seite. Er kann ...

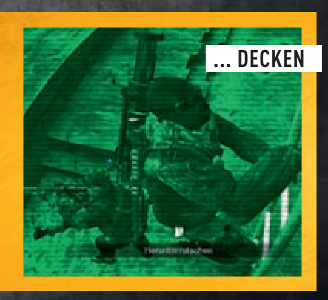
... FAHREN



Fahrzeuge besteigen Sie am besten gemeinsam. Sie dürfen dabei entweder selbst lenken oder Ihrem Kollegen mit einfachen Mausklicks die Fahrtrichtung vorgeben.

... DECKEN

Rückendeckung ist in *Denied Ops* sehr wichtig. Positionieren Sie Ihren Kameraden entsprechend, können Sie gefahrlos Leitern erklimmen oder Räume ausspähen.



... SPRENGEN



Sie können Missionsziele entweder selbst erledigen, oder Ihren Kameraden anweisen. In beiden Fällen sollte der zweite Agent die Augen offen halten.

... FEUERN

Ihr Partner leistet nicht nur auf Befehl Feuerschutz, sondern nimmt auch einzelne Gegner unter Beschuss. Meist agiert er dabei intelligent und sucht Deckung. Aber nicht immer.



... WERFEN



Sie kennen das vielleicht von Silvester: Böller sind gefährlich. Darum lassen Sie lieber Ihren Kollegen mit Granaten spielen. Außerdem ist es witzig, wie er sich selbst in die Luft jagt.

... STERBEN



Geht Ihr Computerpartner zu Boden, sollten Sie dem Sterbenden zu Hilfe eilen. Sie haben drei Minuten Zeit, ihn zu versorgen, bevor er endgültig das Zeitliche segnet.



Testlogbuch
Conflict: Denied Ops

Viel Action, aber auch viele Schwächen.

JÜRGEN KRAUSS

MONTAG, 28.1.2008 | 11:01 Uhr
Eine Vorschau-Version zu *Denied Ops* landet auf meinem Schreibtisch. In einem Anfall überschwänglichen Arbeitseifers mache ich mich sofort an die Installation. Nach einer Stunde ist das Spiel auf der Platte und der Anfall vorüber. Ich gehe heim.

DIENSTAG, 29.1.2008 | 14:47 Uhr
Ich habe einen guten Ersteindruck ... auf meinem neuen Kopfkissen hinterlassen. Ich nehme es vom Tisch und kontrolliere, was mein neulich bei Zoo Müller erstandenes Tippäffchen bislang fabriziert hat. „asgööaöjff ma.sj fjasfapo" steht da. Zum Glück nicht in meinem Artikel, ich habe es an Grills Vorschau zu *Race Driver Grid* üben lassen. Ich speichere den „überarbeiteten" Artikel und stelle mir vor, wie der Textchef Herrn Grill mit Honig beschmiert und neben einem Ameisenhaufen anbindet.

DONNERSTAG, 31.1.2008 | 18:16 Uhr
Ich spiele heute besonders lang. Stimmt gar nicht, der Satz muss eigentlich heißen: Ich spiele heute besonders Lang, weil mir Maschinengewehr und Raketenwerfer einfach besser taugen als Scharfschützen-Camper. Ein Gegner stürmte eben rückwärts auf mich zu. Wer bringt einer KI nur so etwas bei?

FREITAG, 1.2.2007 | 12:39 Uhr
Meine einseitige Vorschau zum Spiel ist fertig. Puh, das ist wohl der beste Text, den ich je geschrieben habe. Zehn Minuten später taucht Hesse auf und hält mir die Testversion von *Denied Ops* unter die Nase. Fröhlich verkündet er: „Vergiss die Mini-Vorschau, schreib stattdessen lieber vier Seiten Test." Ich unterdrücke diverse Mordgedanken und fange von vorne an.

MONTAG, 4.2.2008 | 16:30 Uhr
Mit einem Redakteur unseres unwürdigen Schwestermagazins stürze ich mich in eine kooperative Netzwerkpartie. Der Kollege könnte schon ein guter Mitspieler sein, aber primär frage ich mich, wie wohl sein Kopf auf einem Stock aussähe. Egal, im Netzwerk scheint das Spiel jedenfalls viel besser zu sein.

MITTWOCH, 6.2.2007 | 23:01 Uhr
Ein Glück, der Test ist endlich fertig. Am Ende konnte ich mich mit dem Spiel, trotz seiner Mängel, ganz gut anfreunden. Heiraten werden wir aber voraussichtlich nicht.



GUTE ZEITEN
Das Spiel punktet mit beinahe durchweg satter Action.

SCHLECHTE ZEITEN
Öde Texturen deuten meist auf zerstörbare Objekte hin.



»Die GEZ versteht bei Schwarz-Sehern keinen Spaß.«

Wir sind unachtsam einem Gegner in die Arme gelaufen. Agent Graves geht auf Tuchfühlung, wir geben ihm Deckung und leisten notfalls Erste Hilfe.

Beine oder decken sich gegenseitig die Rücken. Der gerade vom Computer gelenkte Partner sucht dabei meist eigenständig Deckung und nimmt mit oder ohne Schießbefehl Gegner aufs Korn. Meist. Nicht immer. Gelegentlich setzt die künstliche Intelligenz scheinbar völlig aus und der Computeragent stürmt todesmutig aus der Deckung, nur um Sekunden später mit einem Spruch à la „Ich könnte hier echt deine Hilfe gebrauchen!" zu verrecken. Auf Seiten der Gegner sieht es nicht viel anders aus. Zwar machen Ihnen die Polygonterroristen stellenweise so richtig die Hölle heiß, bei einem Intelligenztest dürften sie aber nicht viel besser abschneiden als Hausstaub. Da kommt schon mal ein Gegner rückwärts auf Sie zugeeilt oder ein anderer kommentiert explodierende Fässer mit „Hmm, scheint alles ruhig hier ..."

TRAUTE ZWEISAMKEIT

Wenn zwei Computerspiel-Helden am Start sind, was drängt sich dann geradezu auf? Ein Kanon? Ein Tandem? Eine homoerotische Romanze? Nein, ganz kalt. Die Rede ist natürlich von einem Mehrspielerteil. Die drei konventionellen Modi Deathmatch, Team Deathmatch und Eroberung bieten Standardkost. Neben massig monotonem Geballer fanden wir dort nichts Erwähnenswertes. Viel interessanter ist der kooperative Modus, in dem Sie die ganze Kampagne oder einzelne Mission gemeinsam mit einem zweiten Spieler bestreiten dürfen. Prinzipiell ähnelt das natürlich der Einzelspielererfahrung, nur dass Charakterwechsel und Befehle wegfallen. Der totalen Intelligenzausfälle Ihres Mitstreiters beraubt (sofern Sie nicht mit Wolfgang „Intelligenzamöbe" Fischer spielen), keimt dabei sogar so etwas wie Spaß auf, wenn auch kein übermäßiges Mannschaftsgefühl. Dafür ist *Conflict: Denied Ops* zu viel Shooter und zu wenig taktischer Koop-Titel. Kaum eine Passage benötigt ausgeklügelte Vorgehensweisen oder Team-Taktiken, fast alle Probleme lösen sich unter brachialem Dauerfeuer in Wohlgefallen auf. Größtes Manko: Im Mehrspielerteil fehlen sowohl die automatischen Speicherpunkte, wie auch die Möglichkeit, manuell zu speichern. Der Schwierigkeitsgrad ist also ungleich höher.

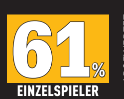


Vergleich

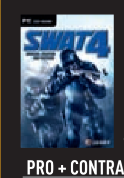


Conflict: Vietnam

PRO + CONTRA
- + Abwechslung bei Missionen
- + Nette Rollenspielelemente
- − Doofe Kameraperspektiven
- − Miese Teamsteuerung



61 % EINZELSPIELER ABGEWERTET



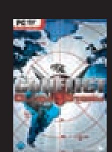


SWAT 4

PRO + CONTRA
- + Einfache Steuerung
- + Spannende Missionen
- − Nervige Geiselsuche
- − Unsterbliche Kollegen



64 % EINZELSPIELER ABGEWERTET



Conflict: Global Storm

PRO + CONTRA
- + Nette Denkaufgaben
- + Taktische Tiefe
- − Unhandliche Steuerung
- − Zu ähnliche Gegner



68 % EINZELSPIELER ABGEWERTET



Wechseln Sie von einem Protagonisten zum anderen, betrachten Sie das Geschehen kurz per kurviger Kamerafahrt.

LOS, GEH KAPUTT!

Die ersten Spielminuten beeindrucken. Überall knallt es, Barrikaden, Mauerstücke und kleine Gebäude gehen eindrucksvoll zu Bruch und verschanzten Gegnern blasen wir bei Bedarf einfach die Deckung weg. Doch spätestens in der dritten Mission fällt auf, dass die vermutete zerstörbare Umgebung eigentlich recht solide ist. Bis auf einige skriptgesteuerte Turm-Einstürze und ein paar wenige, öde texturierte Wandstücke geht gar nicht so viel zu Bruch – höchstens die obligatorischen Benzinfässer, Propangasflaschen und Holzgeländer (mehr dazu im Kasten „Ein gutes Loch ist schwer zu finden"). Immerhin hat uns das Spiel einige Augenblicke lang damit beeindruckt. Im Großen und Ganzen schwankt die grafische Qualität zwischen Die-Wand-sieht-so-gut-aus-wie-Brechdurchfall und Bei-diesen-Details-möchte-ich-mich-vor-Freude-bepinkeln. So ist es zum Beispiel recht ansehnlich, wenn die Sicht bei Treffern verdunkelt und verschwimmt. Warum die Unschärfe aber auch beim Nachladen auftritt, ist uns ein Rätsel. Das mäßige Animationspaket kann die optische Bilanz auch nicht ins Positive retten, unter anderem weil Tote eigentlich auf dem Boden liegen bleiben sollten und nicht überraschend aufspringen und erneut sterben. Plötzlich auftretende auftretende Echos Echos – vor allem im Mehrspielerteil – trüben den ohnehin wackeligen technischen Gesamteindruck zusätzlich. Da fallen Spielabstürze bei Speicherversuchen während einer Mission schon gar nicht mehr weiter auf ...

KERNBOHRUNG

Im Kern ist *Conflict: Denied Ops* ein solider Ego-Shooter mit minimalem taktischem Tiefgang. Die zahlreichen Macken aber drücken den Spielspaß und ein stellenweise hoher Schwierigkeitsgrad treibt empfindliche Spieler schnell zur Weißglut. Auch wirken Schleichmissionen deplatziert, in denen Haudrauf Lang (mangels Schalldämpfer an der Primärwaffe) quasi keine Daseinsberechtigung hat. Einige Missionen schaffen es trotzdem zu unterhalten, wobei uns vor allem die abwechslungsreichen Umgebungen entzückten. Für ein „gut" ist das dennoch zu wenig. Jürgen Krauß

Info: www.conflictdeniedops.com

ALEXANDER FRANK



Bei *Conflict: Denied Ops* habe ich stellenweise das Gefühl, dass es sich von anderen Spielern gar nicht abheben, sondern einfach zum Durchschnitt gehören will. Die Handlung bietet überhaupt nicht Neues, optisch wirkt das Spiel ganz nett (aber eben nicht mehr) und der Ansatz mit der Steuerung zweier Protagonisten ist ja auch nicht gerade revolutionär. Ein paar unterhaltsame Ansätze hat das Spiel zwar (etwa die zwei völlig unterschiedlichen Hauptfiguren) – sie wirken aber nicht ganz durchdacht. Auch könnte man meinen, dass man durch den Personenwechsel besonders ausgeklügelt vorgehen muss, aber weit gefehlt. Ein spontaner Amoklauf bietet mehr Taktik.

JÜRGEN KRAUSS



Sich streitende Charaktere sind meist recht unterhaltsam. Wir erinnern uns an Waldorf und Statler, Vincent und Jules, Kane und Lynch, Hesse und Fischer – solche Pärchen treiben uns regelrecht Lachtränen in die Augen. Graves und Lang hingegen zaubern uns nicht einmal ein müdes Lächeln auf die Lippen. Die kleinen Zwiste der Protagonisten wirken unglaubwürdig, folgen sich die beiden doch aufs Wort und retten sich fortwährend gegenseitig den Arsch. Trotzdem kommt unterm Strich ein actiongeladenes Spiel heraus, das aber schmerzlich die angepriesene Portion Taktik vermissen lässt. Immerhin hatten wir beim Test einige Stunden Spaß mit dem Kooperativ-Modus.

Conflict: Denied Ops





PREIS	Ca. € 48,-
TERMIN	8. Februar 2008
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Pivotal Games
VERTRIEB	Eidos
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2 GHz, 1 GB RAM, 7 GB HD, 128 MByte Grafikkarte mit Shader 3.0, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team Deathmatch, Eroberung und ein kooperativer Kampagnen-Modus

PREIS/LEISTUNG	67%
GRAFIK	71%
SOUND	68%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	73%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Agenten unterscheiden sich kaum	-12%
Hundsmiserable KI	- 8%
Charaktere unglaubwürdig	- 4%
Hintergrundgeschichte geht unter	- 3%
Schwankende technische Qualität	- 2%
Es kommt kein Teamgefühl auf	- 1%
=	

BEFRIEDIGEND
Nicht das beste *Conflict*-Spiel, die Wurzeln sind aber unverkennbar.

70% EINZELSPIELER



Conflict: Denied Ops

PRO + CONTRA
- + Viel Action
- + Zerstörbare Deckung
- − Kein Team-Gefühl
- − Agenten zu ähnlich

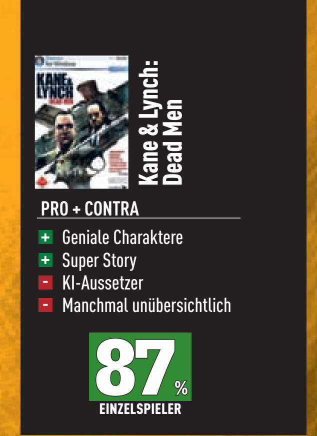
70% EINZELSPIELER



Ghost Recon Advanced Warfighter 2

PRO + CONTRA
- + Gutes Kommandosystem
- + Massig Waffen
- − Wenig Abwechslung
- − Hoher Schwierigkeitsgrad

82% EINZELSPIELER ABGEWERTET



Kane & Lynch: Dead Men

PRO + CONTRA
- + Geniale Charaktere
- + Super Story
- − KI-Aussetzer
- − Manchmal unübersichtlich

87% EINZELSPIELER



Inzar, einer der drei spielbaren Charaktere, vollführt einen Spezialangriff. Er dreht sich im Kreis und erwischt damit seine Gegner.

»Ungeschickt: Ins offene Messer laufen.«

AUF DVD VIDEO

AUF AB-18-DVD XL-VIDEO

KABUS 22

Das tapfere Schneiderlein

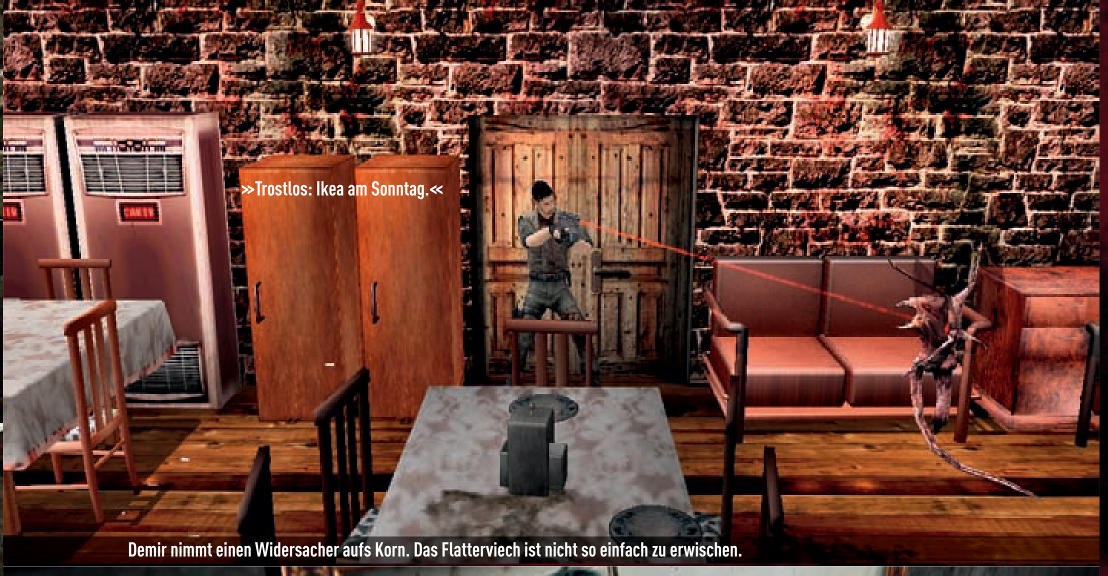
Die Helden aus Kabus 22 (von links): Inzar, Demir Öztürk und Ebru Aydin. An bestimmten Stellen wechselt das Spiel automatisch zur jeweiligen Figur.

Unter türkischem Horror verstehen viele den möglichen EU-Beitritt der Osmanen. Höchst inkorrekt!

Politisch zumindest. Anderen fällt spontan die TV-Göre Gülcan ein, deren Auftritte Gerüchten zufolge mit Menschenrechtsverletzungen gleichzusetzen sind. Aber auch andere Horrorszenarien nehmen ihren Ursprung in der Türkei. Zum Beispiel das von *Kabus 22*, einem Überlebenskampf im Stile von *Resident Evil* und *Silent Hill*. Nur nicht in fiktiven Städten wie Racoon City, sondern in Istanbul.

HAUT AB!

Vorsichtig folgen wir einer dunklen, schmutzigen Straße. Die anliegenden Häuser sind verlassen, zerrissene Plakate zieren ihre Wände, alte Zeitungen lagern auf dem Boden. Das schwache Laternenlicht flackert bedrohlich. Die bedrückende Stille lässt die ohnehin enge Gasse noch beklemmender wirken. Der Hall unserer Schritte ist das einzige Geräusch, das der stummen Umgebung wenigstens im Ansatz Leben einhaucht. Plötzlich ... „Uaaarrr!" Ein grauenvolles Stöhnen schreckt uns auf. Woher kommt es? Ist jemand hier? Und was ist das da vorne? Vor uns taucht wie aus dem Nichts ein nackter Mensch auf! Er macht einen Schritt in unsere Richtung und streckt seine Arme aus. Sofort bleiben wir stehen. Der Nackte torkelt langsam, aber unaufhaltsam in unsere Richtung. Eine Handbreit vor uns bleibt er stehen, hebt seine Arme hoch und lässt sie mit Wucht auf unsere Schulter fallen. Verdammt! Das tat weh! Spinnt der Kerl? Wir weichen vor einem weiteren Schlag zurück. Plötzlich packen uns zwei andere Arme von hinten. Mist! Noch so ein Typ! Und ein dritter nähert sich von der Seite! In Panik ziehen wir unsere Flinte, machen sie mit einer ruckartigen Bewegung schussbereit und feuern eine dicke Ladung Schrot in den Pixelbauch des ersten Angreifers. Der Stoß wirft seinen Körper



»Trostlos: Ikea am Sonntag.«

Demir nimmt einen Widersacher aufs Korn. Das Flatterviech ist nicht so einfach zu erwischen.



»Unverschämt: PC ACTION zeigt den Lesern den Vogel.«

Brutal: An dieser Stelle muss Demir mit einem Ritualmesser ein menschliches Herz ins Gemälde rammen, damit sich eine Geheimschrift offenbart.

zurück. Doch statt tot umzukippen, fängt sich der Kerl, richtet sich auf und torkelt erneut in unsere Richtung. Spätestens jetzt kommt die Erkenntnis: Zombies! Nackte, entstellte Untote mit verbrannter Haut! Trotz aller Aufregung beschleicht uns an dieser Stelle das Gefühl, dass der Lauf unserer Schrotflinte heute besonders lange rauchen wird …

ALLER GUTER DINGE SIND DREI

Warum das zerstörte und verlassene Istanbul aus *Kabus 22* wie die Hölle auf Erden aussieht, erzählt die profane Handlung. Eine unbekannte Macht verwandelt alle Bewohner in willenlose Diener wie Zombies oder anderes Gesocks. Die letzten Überlebenden leisten erbitterten Widerstand. Einer davon sind Sie, Demir Öztürk, Leiter einer Spezialeinheit. Mit dieser Spielfigur verbringen Sie die meiste Zeit Ihres Horrortrips. Recht bald steuern Sie auch Demirs Kollegin Ebru Aydin und ein wenig später den mysteriösen Einzelkämpfer Inzar, der sowohl seinen Nachnamen als auch seine Absichten gut behütet. Zugegeben, für den hiesigen Spieler klingen die Namen der Protagonisten wie die des Dönerverkäufers um die Ecke. Allerdings gibt die *Kabus 22*-Meute wesentlich tiefgründigere Sprüche von sich als „Mit alles und scharf?". Wir wollen nicht zu viel verraten, aber der schlauen Ebru ist der lässige Demir nicht ganz egal. Der Spieler darf sich also auf eine klitzekleine Romanze zwischen den beiden freuen. Wir von der PC ACTION würden uns zwar in diesem Zusammenhang ein paar freizügige Szenen wünschen, aber deren Abwesenheit wirkt sich nicht auf die Wertung aus.

GUTE SEITEN, SCHLECHTE SEITEN

Sie steuern die Recken aus einer etwas ungewöhnlichen Perspektive. Die Kamera befindet sich nicht hinter Ihrer Spielfigur. Stattdessen verfolgen Sie das Abenteuer aus fest vorgegebenen Blickwinkeln. Kennern von *Resident Evil 1* oder *Silent Hill 1* kommt das bekannt vor: Ihr Held betritt ein Zimmer, der Spieler selbst sieht seinen Protagonisten und einen Teil des Raums von vorne oben. Bewegen Sie sich außerhalb des Kamerabereiches, springt die Ansicht an eine andere Stelle, etwa nach links unten. Durch diesen Wechsel stellt sich beim Spieler ein beklemmendes Gefühl ein. In den Kämpfen ist diese Perspektive zudem furchtbar unpraktisch. Etwa dann, wenn sich ein Widersacher nicht in Ihrem Blickwinkel befindet. Während Sie zum Beispiel mit Ihrer Pistole, Schrotflinte oder einem Maschinengewehr blind auf einen Zombievogel feuern, weil er eben nicht in Ihrem Sichtfeld flattert, bewirft das Viech Ihren Helden zielsicher mit Giftbällen. Na klasse! Einen zwiespältigen Eindruck hinterlassen auch die Abschnitte, in denen Sie Inzar steuern. Der Kerl kämpft ohne Feuerwaffen, dafür mit Schwertern, die aus seinen Händen „wachsen" – Wolverine aus *X-Men* lässt grüßen. Durch geschicktes Tastendrücken vollführt Inzar recht spektakuläre Spezialangriffe. Allerdings weicht an diesen Stellen die Horror-Atmosphäre vollständig dem Gemetzel. Schockmomente gibt es hier keine, auch Rätsel sind nicht vorhanden. Das Geschehen wirkt also arg aufgesetzt.

Testlogbuch
Kabus 22

Nicht das Spiel, sondern das Leben ist der wahre Horror.

ALEXANDER FRANK



MONTAG, 28.1.2008 | 13:37 Uhr

Ich liebe Zombies! Faszinierend, diese langsamen, faulenden Gestalten, deren einziges Ziel das Fressen ist. Die Dinger sind völlig hirnlos. Fast hätte ich hier einen Vergleich zu meinen intelligenzallergischen Redaktionskollegen gezogen, aber das wäre eine Beleidigung. Kein Zombie dieser Welt verdient es, mit meinem faulen XXL-Kollegen Fischer verglichen zu werden. Dummerweise habe ich die eben getippten Zeilen wohl zu laut gedacht, weshalb Fischer mir die Testversion von *Kabus 22* auf den Tisch knallt und flucht: „Als Strafe darfst du dieses türkische Horror-Spiel hier testen! Ich und faul?! Ich gebe dir gleich faul! Ich war heute schon joggen. Zweimal. Um die Kloschüssel herum."

MONTAG, 28.1.2008 | 15:41 Uhr

Ich bin schon zwei Stunden lang im virtuellen Istanbul von *Kabus 22* unterwegs und es zieht mich immer noch nicht richtig ins Geschehen. Einige Schockeffekte sind zwar ganz nett, nutzen sich jedoch schnell ab. Aber was beschwere ich mich, diese vom Fischer auferlegte Strafe war ja noch human. Wenn der von uns liebevoll „Medizinball" genannte Wolfgang richtig sauer ist, dann isst er einem schon mal das Mittagessen weg. Teller und Besteck inklusive.

DIENSTAG, 29.1.2008 | 11:07 Uhr

Auf meine Frage an die Vertriebsfirma Frogster, ob denn die zahlreichen türkischen Aufschriften auf den Häusern ins Deutsche oder wenigstens ins Englische übersetzt werden, erhalte ich ein freundliches „Nein, das würde der Atmosphäre schaden". Immerhin war es kein „Dei Mudder sei Gesicht wird übersetzt, Alter!". Ich daddel weiter.

DONNERSTAG, 31.1.2008 | 14:09 Uhr

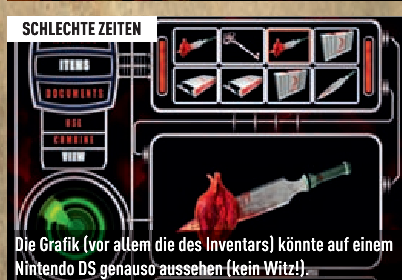
Die deutsche Version ist da! Für einen Test kommt sie zu spät, allerdings kann ich wenigstens den Anfang anspielen. Enttäuschung: Nur die Texte sind deutsch, die Vertonung ist nach wie vor im unmotivierten Englisch. Sonst fallen keine Unterschiede auf. Mit der englischen Fassung bin ich übrigens durch – nur den Endgegner habe ich nicht besiegt, weil mir die Munition ausging. Als ich Herrn Fischer davon berichte, lacht er nur dreckig. Wenn er mal Geburtstag hat, schenke ich ihm ein gelbes T-Shirt mit der Aufdruck „Ich bin zwei Öltanks".

GUTE ZEITEN



Blutige Effekte wie diese abgetrennten Hände an der Wand sorgen beim Spieler für ein beklemmendes Gefühl.

SCHLECHTE ZEITEN



Die Grafik (vor allem die des Inventars) könnte auf einem Nintendo DS genauso aussehen (kein Witz!).

So spielt sich Kabus 22

PC ACTION zeigt Ihnen anhand eines zufällig gewählten Spielabschnitts, wie es im türkischen Horror-Abenteuer ungefähr zugeht.



A REDEN

Wir laufen (als Demir) durch eine menschenleere Straße im virtuellen Istanbul. Plötzlich erblicken wir einen Mann, der einsam und deprimiert auf einer Bank sitzt. In einer Sequenz erklärt der Kerl, seine Tochter sei verschwunden. Wir schwören auf seine Mutter, die Kleine zu finden, bevor ihr Mittagsdürüm kalt wird.



B GUCKEN

Auf unsere Frage, wie die Tochter denn aussieht, überlässt uns der Kerl seinen Geldbeutel. Na ja, ein Foto hätte zwar auch gereicht, aber wer beschwert sich da schon? Immerhin enthält die Börse ein Bild der Kleinen. Kreditkarten oder wenigstens Nacktfotos seiner Frau suchen wir aber vergeblich.



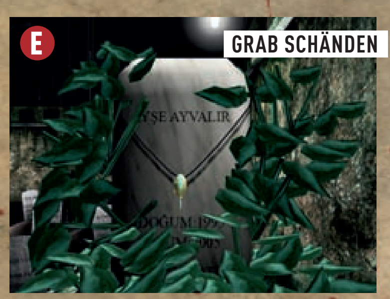
C SUCHEN

Mittlerweile haben wir ganz Istanbul erkundet. Von der gesuchten Tochter fehlt jede Spur, aber wir haben einen seltsamen Schlüssel gefunden. Der passt wie angegossen in das Türschloss des örtlichen Friedhofs. Na gut, suchen wir dort nach dem Mädel, vielleicht ist sie ja ein Grufti.



D ENTDECKEN

Auf dem Friedhof gibt's lustigerweise keine Zombies (hätten wir eigentlich erwartet), sondern ominöse Vögel, die Gift spucken. Und ein Grab, das sich von anderen unterscheidet, weil es mit Gras bewachsen ist. Also nicht das Gras, an das Sie jetzt vermutlich denken.



E GRAB SCHÄNDEN

Mit einer Schere schneiden wir die lästigen Pflanzen weg. Oha! Der Name auf dem Grabstein ist der von der Tochter des deprimierten Kerls! Und warum hängt ein Schlüssel auf dem Grab? Hoffentlich kann uns das der Vater der Vermissten erklären. Wir suchen ihn auf.



F STREITEN

„Ey, deine Aysche ist tot, isch schwör." – „Isch weiß." – „Was, Mann? Warum du sagst, such die Tochter, wenn sie tot und so?" – „Warum, warum? Warum ist Döner krumm?" – „Ey, was laberst du Müll?" – „Suchst du Stress oder was? Isch habe Messer!" Der Originaldialog war öde, darum haben wir uns diesen hier ausgedacht.



G KRASS KALTMACHEN

Der Mann ist tot. Doof für ihn, wenn er mit einem Messer zu einer Schießerei kommt. Was sollte eigentlich das mit seiner Tochter? Ein Stück Papier neben seiner Leiche verrät uns die Wahrheit. Wir würden Ihnen ja gern berichten, wie es weitergeht, aber uns fehlt einfach der Platz. Ja, wirklich! Glauben Sie uns!

INTERVIEW

„WIR HABEN GANZE 22 HORRORGESCHICHTEN ZU ERZÄHLEN."



Das türkische Entwickler-Team Son Isik Ltd.: *Kabus 22* ist sein erstes über die Landesgrenzen hinaus bekanntes Projekt.

Mevlut Dinc, der Produzent von *Kabus 22*, verriet uns einige interessante Details über klassische Computerspiele, türkische Albträume und unsere eigenen Privatjets.

PC ACTION Stell dich bitte kurz vor. Du bist bestimmt ganz neu in der Computerspiele-Branche, oder?
Mevlut Dinc: Ich heiße Mevlut Dinc und ich bin Programmierer, Designer und Produzent zugleich. Ich bin seit 22 Jahren in der Industrie und habe an einigen Klassikern wie *Last Ninja 2* auf dem Spectrum und Amstrad, *First Samurai* oder *Street Racer* mitgewirkt. Meine Hobbys: Spiele entwickeln und daddeln.

PC ACTION Google verriet uns, dass „Kabus" so viel wie „Albtraum" bedeutet. Aber was ist mit der 22?
Mevlut Dinc: Wir haben ganze 22 Horrorgeschichten zu erzählen. Und wir beginnen eben mit der letzten und zählen anschließend runter bis 1. Ihr könnt euch also schon mal darauf einstellen, in der Zukunft noch mehr geschockt zu werden!

PC ACTION Ähm ... Ja ... Wir haben ja schon einige Horror-Spiele erlebt. Womit genau will uns *Kabus 22* schocken? Gibt's im Spiel etwa besonders derbe Szenen? Zum Beispiel einen blutrünstigen Riesendöner als Endgegner?
Mevlut Dinc: *Kabus 22* ist das erste Horror-Spiel aus der Türkei. Wir haben einige neue Ideen in diesem Titel umgesetzt. Außerdem gibt's einige originelle Szenen und Monster, die den Spieler richtig das Fürchten lehren!

PC ACTION Ihr habt ja einen weiblichen Charakter in das Spiel eingebaut. Nach der internationalen ISO-Norm „Ich würde bis zu zehn Finger geben, um mit ihr schlafen zu dürfen" wäre die Dame wie viele Finger wert?
Mevlut Dinc: Sie ist fantastisch! Alle Finger natürlich!

PC ACTION Wir finden es zwar selbst heraus, aber dennoch: Zählt uns ein paar interessante Dinge in *Kabus 22* auf.
Mevlut Dinc: Bitte schön: sechs Waffen, sechs magische Kräfte, 13 Spezialangriffe, vier Hauptbereiche, über 100 Räume, drei Charaktere, ein Haufen Monster und drei große Boss-Gegner.

PC ACTION Wir kennen nicht viele Titel aus der Türkei. Ist *Kabus 22* das berühmteste Computerspiel aus eurem Land?
Mevlut Dinc: Es ist das berühmteste dreidimensionale Spiel aus der Türkei. Und das erste, das auch im Ausland herauskommt.

PC ACTION Stellt euch vor, wir würden das Spiel mit 96 Prozentpunkten bewerten. Würdet ihr dafür unseren neuen Privatjet finanzieren?
Mevlut Dinc: Wir rechnen tatsächlich mit einer Wertung von mehr als 90 Prozent. Stellt euch nur vor, was für Albträume wir euch bereiten würden, wenn ihr das Spiel mit weniger abspeist! Aber solltet ihr tatsächlich einen guten Test schreiben, würden wir den Autor vielleicht in unser nächstes Projekt einbauen. Er würde dort in seinem eigenen Privatjet herumfliegen!



Diese Szene betrachtet der Spieler von der Seite. Deswegen kommt einem der Kampf Inzar gegen Dämon wie in einem zweidimensionalen Spiel vor.

SACHEN ZUM LACHEN

Apropos Rätsel: Diese reichen selten über den einfachen Schlüssel-Tür-Standard hinaus. Oder sie wirken an manchen Stellen ein bisschen dämlich. Etwa wenn ein Schaltplan verdreckt ist und Demir unbedingt eine Zahnbürste benötigt, um die Zeichnung freizuputzen. Hallo? Die ganze Stadt sieht aus wie ein Dixi-Klo auf dem Oktoberfest, auf Demirs Weste klebt überall Blut, aber die Hände will sich der Kerl nicht schmutzig machen oder was?! Auch seltsam: Um einen Grabstein von Gras zu befreien, braucht Demir eine Schere. Warum nicht gleich eine Kettensäge oder ein ... Dönermesser?! Solche Unstimmigkeiten schaden der Atmosphäre, die ohnehin optisch und akustisch für Schaudern sorgt – im negativen Sinne. Wir haben *Kabus 22* einige Zeilen vorher mit dem jeweils ersten Teil der *Resident Evil-* und *Silent Hill-*Reihe verglichen. Denn so wie die beiden ergrauten Pixelbrei-Klassiker sieht es auch aus. Vor zehn Jahren hätte das Spiel eine gute Figur gemacht, heute ist es höchstens Nostalgikern zu empfehlen. Oder beinharten Fans mit schmalem Geldbeutel – der Titel kostet nämlich nur 20 Euro. Das wesentlich zeitgemäßere *Resident Evil 4* aber auch. Und jetzt rechnen Sie einfach selbst aus, wo Sie mehr Spiel fürs Geld bekommen ... Alexander Frank

Info: www.kabus22.com



Vergleich

Resident Evil 4	Silent Hill 4: The Room	Kabus 22
ATMOSPHÄRE		
Stimmiges Szenario, eine Menge Schockeffekte und eine spannende Handlung machen *Resident Evil 4* zu einem Muss.	Beklemmende Stimmung, furchteinflößende Kreaturen und Auf-die-Fresse-Horror. Weniger Action, dennoch sehenswert.	Der Horror geht selten unter die Haut. An manchen Stellen verkommt *Kabus 22* zum reinen Actionspiel.
TECHNIK		
Dank des erschienenen Patches sieht *Resident Evil 4* einfach klasse aus!	Schwache Konsolenoptik, für Horrorfans allerdings leicht verschmerzbar.	Völlig veraltete Grafik, mäßige englische, aber lustige türkische Vertonung.
RÄTSEL		
Interessant gestrickte, aber nicht allzu komplexe Rätsel, da sie nicht zum actionlastigen Spielablauf passen.	Wenige fordernde Rätsel, viele Standard-Aufgaben. Ein sehr geringer Wiederspielwert.	Lächerlicher Schwierigkeitsgrad, wenige Rätsel, stellenweise überhaupt kein Nachdenken nötig.
KÄMPFE		
Sehr spannende Kämpfe, spektakuläre Zwischengegner, großes Waffenarsenal.	Teils fordernde Kämpfe, allerdings nicht besonders viel Abwechslung.	Etwa zehn Gegnertypen, ziemlich eintönige Kämpfe. Durchschnitt.
88% EINZELSPIELER	69% EINZELSPIELER ABGEWERTET	61% EINZELSPIELER

ALEXANDER FRANK



Zum Test lag uns die englische Version vor. Fast alle Texte und Dialoge waren in Englisch, Schilder und Plakate im Spiel jedoch in Türkisch. Das bleiben sie auch in der hiesigen Version. Das hat mich nicht gestört, obwohl mein Türkisch nur wenige Wörter wie „Ayran“ (traditionelles Getränk), „Börek“ (traditionelles Essen) oder „Deine Mutter klaut Freibier“ (traditionelle Begrüßung) umfasst. Was die Atmosphäre viel mehr stört, sind die wenig fordernden Rätsel und die mangelnde Abwechslung bei den Gegnertypen und Waffen. Von der Optik ganz zu schweigen. Zu Zeiten von *Resident Evil 1* wäre das Spiel ein Hit gewesen, heute muss es sich jedoch gegen *Resident Evil 4* behaupten – und da hält es nicht mit.

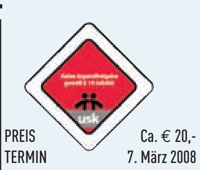
JOACHIM HESSE



Meine Kollegen sehen beknackt aus und trotzdem mag ich sie. Mit *Kabus 22* geht es mir ähnlich. Es handelt sich hier um das bekannteste Spiel aus der Türkei, allerdings auch das einzige mir bekannte. Zwölf Jahre nach dem Original einen Klon von *Resident Evil* mit Magergrafik zu veröffentlichen, ist prinzipiell schon mal mutig. Auch an Pixelblut und Ekelszenen sparen die Entwickler nicht. So verfügt *Kabus 22* über seinen eigenen Stil und einige sehenswerte Horrorszenen. Einige Male fühlte ich mich sogar an *Silent Hill* erinnert. Richtig toll ist das Spiel nicht, aber für preiswerte 20 Steine nehme ich die eine oder andere Macke in Kauf. Womit wir wieder bei meinen Kollegen wären – der Kreis schließt sich.

Kabus 22





PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	7. März 2008
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Son Isik Ltd.
VERTRIEB	Frogster
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1 GHz, 256 MB RAM, Direct-X-9-kompatible 64-MB-Grafikkarte, 1,6 GB HD, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Horror für zwei? Das nennt sich Ehe. In *Kabus 22* gibt es nichts Vergleichbares.

PREIS/LEISTUNG	65%
GRAFIK	59%
SOUND	57%
STEUERUNG	66%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Der Horror geht nur selten unter die Haut	-13%
− Sehr einfache, stellenweise lächerliche Rätsel	-10%
− Langweiliges Gemetzel mit Inzar	- 9%
− Technisch völlig veraltet	- 7%
=	

BEFRIEDIGEND
Durchschnittliches und technisch veraltetes Horror-Abenteuer. Nur für Genre-Fans.



61% EINZELSPIELER

Layout: Jesse Grose

»Nein, Brunnen, spring nicht. Du hast dein ganzes Leben doch noch vor dir.«

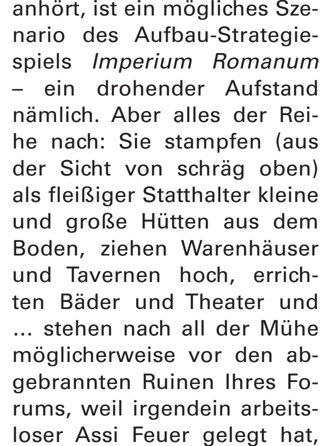
So sieht eine ausgebaute Stadt aus. Eine Statue verdeutlicht eindrucksvoll unsere Macht.

IMPERIUM ROMANUM

Rom und Ehre

Warum sollte ein braver Bürger randalierend durch die Straßen ziehen und das Rathaus anzünden? Weil ihm das Würstchen fehlt!

„Der Statthalter hat alle Würstchen gefressen", steht auf der virtuellen Mauer um das alte Rom. Was sich wie ein Späßchen von Kindern anhört, ist ein mögliches Szenario des Aufbau-Strategiespiels *Imperium Romanum* – ein drohender Aufstand nämlich. Aber alles der Reihe nach: Sie stampfen (aus der Sicht von schräg oben) als fleißiger Statthalter kleine und große Hütten aus dem Boden, ziehen Warenhäuser und Tavernen hoch, errichten Bäder und Theater und ... stehen nach all der Mühe möglicherweise vor den abgebrannten Ruinen Ihres Forums, weil irgendein arbeitsloser Assi Feuer gelegt hat, als es in der Stadt kurzzeitig zu einem Mangel an Fleischwaren kam. Ein Hinweis aus dem Spiel lehrt uns: „Manche deiner Bürger sind sehr arm und könnten kriminell werden. Kriminelle arbeiten jedoch nicht und legen Feuer." Der Mangel an Fleisch brachte sozusagen das Fass zum Überlaufen. Da fackelte der Mob nicht lange, das Forum hingegen schon.



AUF DVD

Wir haben's drauf

Hobby-Herrscher aufgepasst! Als erstes Magazin haben wir die Demo-Fassung von *Imperium Romanum* für Sie ergattert. Inhalt: zwei Einführungslevels sowie die erste Mission, in der Sie dem von Karthago zerstörten Genua zurück zum alten Glanz verhelfen. Wiederaufbau, olé!

BÜRGER-KING

Solche Aufstände gab es bereits im ersten Teil der Reihe. *Imperium Romanum* ist nämlich der Nachfolger von *Die Römer*, das in der PC ACTION-Ausgabe 8/2006 solide 70 Prozent Wertung einsackte. Der Name des Spiels änderte sich wegen rechtlicher Schwierigkeiten, die hier nicht weiter von Interesse sind. Das Spielprinzip jedoch blieb. Falls Sie nicht zum privilegierten Kreis der regelmäßigen Leser gehören, fassen wir es für Sie noch einmal zusammen. Den größten Teil Ihrer Zeit verbringen Sie mit dem Ausbau von Rom oder einer seiner Provinzen – je nach gewähltem Level zwischen 509 vor und 120 Jahre nach Christus. Und so funktioniert's in etwa: Mit einigen Mausklicks erteilen Sie Bauaufträge für sagen wir mal drei Wohnhäuser und warten, bis die Sklaven (zu diesen glücklichen Zeiten war die Sklaverei noch legal) diese gebaut haben und



Alles andere als fortschrittlich: Ein Barbarendorf besteht aus einfachen Hütten.

»Umweltfreundlich: Atomstroh.«



Sie müssen zwar nicht unbedingt Wert auf Optik legen, ein schöner Ausbau erfreut jedoch das Auge.

»Arbeitete früher bei der Müllabfuhr: Ben Hur.«

Wenn Sie beispielsweise Wagenrennen in Ihrem Circus Maximus veranstalten, steigt die Zufriedenheit Ihrer Untertanen. Die Gefahr der Aufstände reduziert sich somit auf ein Minimum.

»Sollten während der Arbeitszeit nicht trinken: Fliesenleger.«

Das Forum stellt das Zentrum einer jeden Stadt dar. Geht es etwa durch einen Feuerausbruch verloren, ist das Spiel sofort vorbei. Mit einer Präfektur können Sie den Brand jedoch in den Griff kriegen.

»Eigentlich war hier ein Zebrastreifen, aber das Mistvieh hat gekündigt.«

Die Kämpfe sind recht einfach gehalten. Mit nur zwei Mausklicks starten wir hier den Angriff auf die Barbaren (rechts) und warten anschließend auf den Ausgang der Schlacht.

die ersten sechs Siedler einziehen – zwei pro Haus. Die Herrschaften brauchen natürlich einen Job, also errichten Sie eine Holzfällerhütte, wo zumindest zwei Ihrer Bürger Arbeit finden. Nebenbei liefert die Einrichtung Holz für weitere Bauten.

SO GEHT'S WEITER:

Wer hart arbeitet, will auch viel essen, deshalb müssen eine Bäckerei und eine Metzgerei her. Mit je zwei Mann pro Betrieb haben alle Ihre Bürger einen Job. Doch woher nehmen die beiden zuletzt genannten Betriebe Mehl beziehungsweise Fleisch? Von einer Weizenplantage und einer Schweinezucht! Für die beiden fehlen aber die Arbeitskräfte, weil alle Einwohner ja bereits woanders ihre Brötchen verdienen. Um weitere Wohnhäuser kommt der Hobby-Statthalter also nicht herum, die Bevölkerung soll ja wachsen. Nach diesem Prinzip weitet sich die Siedlung aus und mit ihr nehmen die Bedürfnisse der Einwohner zu. Im Lauf der Zeit – wenn die einst armen Einsiedler zu reichen Besitzern einer Villa geworden sind – verlangt das Volk nicht mehr nur nach Grundnahrungsmitteln, sondern auch nach höherwertigen Gütern. Nach einem Kolosseum zum Beispiel, das zwar mit etlichen Einheiten an Holz, Stein, Lehm und Marmor sowie mit 2.000 Denarii sündhaft teuer ausfällt, dafür aber binnen kürzester Zeit Ihre Untertanen zufriedenstellt und alle Sorgen vergessen lässt. Die alten Römer stehen eben auf Brot und Spiele. Und im Zweifelsfall reichen die Spiele allein auch.

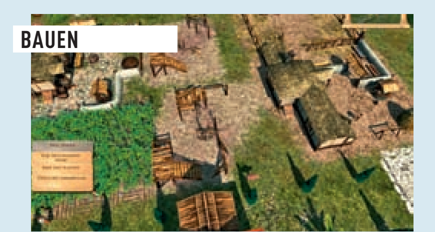
LAAAAAANGSAM

Ein großer Kritikpunkt des Vorgängers: Hat man den Bau diverser Häuser und die Versorgung mit den wichtigsten Gütern in die Wege geleitet, lief das Spiel von selbst weiter. Da Sie als Spieler in diesen Momenten wenig tun mussten, konnten Sie in der Zwischenzeit Kaffee kochen oder endlich Ihren Lieblingsporno zu Ende schauen. Diese Leerlaufphasen haben die Entwickler in *Imperium Romanum* besser in den Griff bekommen. Hier hält den Spieler ein recht motivierendes System bei der Stange. Sie ziehen nämlich bis zu drei sogenannte Ereigniskarten. Diese enthalten Aufgaben, etwa „Bauen Sie eine Philosophenschule" oder „Radieren Sie das nächste Barbarendorf aus". Gerade der zuletzt genannte Auftrag ist nicht ganz einfach. Um den Conan-Freunden überhaupt entgegenzutreten, benötigen Sie eine Kaserne. Diese dürfen Sie aber erst bauen, wenn Sie genug Rohstoffe haben. Die wiederum erhalten Sie mit Eisen- und Steinminen, Lehmgruben oder Holzfällerhütten. Genau diese Verkettung (und die Belohnung für Ihren Erfolg) sorgt für Spannung. Allerdings nicht durchgehend, denn manche Ziele erfüllen Sie nur mit Geduld. Eine Aufgabe verlangt von Ihnen zum Beispiel, das Vermögen einer Siedler-Familie auf 1.000 Denarii steigen zu lassen. Da wir nicht direkt in Produktion und Ausbau eingreifen können, sondern diese lediglich in die Wege leiten, mussten wir das Spiel zum Beispiel knapp eine halbe Stunde allein laufen lassen. Was soll's, dann war die Zigarettenpause eben besonders lang.

So spielt sich Imperium Romanum

Was treibt ein Statthalter eigentlich die ganze Zeit so? Wir zeigen Ihnen die wichtigsten Spielelemente von *Imperium Romanum*.

BAUEN



Ein zentrales Spielelement. Hier dreht sich alles um Ihre Stadt und die Bedürfnisse Ihrer Bürger.

KÄMPFEN



Hin und wieder kämpfen Sie gegen Barbaren, erobern Dörfer oder verteidigen Ihre Siedlung.

REAGIEREN



Manchmal müssen Sie Ihren Untertanen in der Not helfen. Wenn etwa die Pest oder plötzlich ein Feuer ausbricht.



»Dieses Haus ist brandneu.«

Die Barbaren überfielen unsere Siedlung und steckten die Kaserne in Brand.

KRIEG UND FRIEDEN

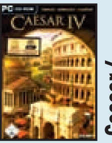
Wenn Sie bei solchen Leerläufen nicht einschlafen, nehmen Sie ab und zu an kleinen Schlachten teil. Dabei laufen durchschnittlich drei Dutzend Ihrer Krieger mit dem hohen Tempo einer einbeinigen Schildkröte auf den kilometerweit entfernten Feind zu. Anschließend schwingen beide Parteien ihre Schwerter, Äxte und Keulen so, als würden sie sich bekriegen, und kippen wenig später tot um. Ja, der Kampfteil wirkt wie schon im Vorgänger aufgesetzt und so simpel, dass sich hier sogar Pazifisten und Frauen als virtueller Anführer zurechtfinden. Auch generell spricht *Imperium Romanum* nicht Otto Normalstrategen an, sondern Genre-Neulinge und Gelegenheitsspieler. Die meisten Missionen sind nicht kompliziert, sondern nur zeitintensiv, der sogenannte Technologiebaum ist auch recht übersichtlich. Dafür sind die Zusammenhänge nicht eindeutig zu erkennen. So muss man manchmal raten, warum ein Bürger unzufrieden und randalierbereit ist, während seine Nachbarn gierig das eigene Haus zu einem kleineren Schloss ausbauen.

TECHNIK-CHECK

Technisch hinterlässt das alte Rom einen zwiespältigen Eindruck. Einerseits sieht die Umgebung mit ihren Bergen, Tälern sowie der Flora und Fauna zum Anbeißen gut aus, andererseits wirken die Bürger wie grob animierter Pixelbrei. Gut, das mag bei Aufbau-Strategiespielen generell am Genre liegen – es geht schließlich nicht um die Grafik, sondern um den Schöpfungsspaß. Aber es ist eben schon auffällig, wenn zum Beispiel vier identisch aussehende Frauen auf dem Marktplatz stehen und mit den Händen alle gleichzeitig exakt dieselbe Geste durch die Luft wedeln, die nach „Ich verkaufe hier nicht Obst, sondern meinen Körper" aussieht. Akustisch überzeugt *Imperium Romanum* mehr. Zu jedem Szenario spielt das Programm eine wirklich schöne Melodie im Hintergrund, der Sprecher (der unter anderem die Ereigniskarten vorliest) klingt genauso, wie man es von einem weisen Berater Roms erwartet. Nervig ist nur, dass er immer und immer wieder dieselben Texte runterbetet, sobald man eine Aufgabe anklickt. Aber das können die Macher ja noch nachträglich per Patch verbessern. Unser Fazit: *Imperium Romanum* merzt einige Kritikpunkte seines Vorgängers *Die Römer* aus und präsentiert sich unterm Strich als gutes Aufbau-Strategiespiel, das wohl primär die Gelegenheitsspieler als Zielgruppe hat. Strategieprofis, wie wir es natürlich sind, fühlen sich unterfordert. Damit widerlegen wir eine alte Weisheit: Nicht alle Wege führen nach Rom. Alexander Frank

Info: www.imperium-game.com/de

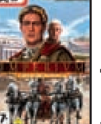
Vergleich



Caesar 4

PRO + CONTRA
- + Fordernde Missionen
- + Komplexe Entwicklung
- – Komplizierte Menüführung
- – Fummelige Steuerung

78% EINZELSPIELER (ABGEWERTET)



Imperium Romanum

PRO + CONTRA
- + Viele Aufträge
- + Hübsche Optik
- – Simple Missionen
- – Einige Leerlaufphasen

75% EINZELSPIELER



Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs

PRO + CONTRA
- + Sehr hübsche Grafik
- + Kultiger Wuselfaktor
- – Monotoner Spielverlauf
- – Viele Leerlaufphasen

72% EINZELSPIELER



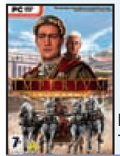
ALEXANDER FRANK

Zugegeben, ich bin ein Fan von Spielen, in denen ich eher zerstören denn aufbauen kann, aber *Imperium Romanum* hat mich eine Zeitlang gepackt und nicht mehr losgelassen. Das war eine sehr spannende Dreiviertelstunde. Danach ließ der Spaßfaktor bei mir nach, weil man in den Leerlaufphasen nur das Gras grün streichen oder andere sinnvolle Sachen machen kann. Aber im Gegensatz zu *Die Römer* kehrt der Suchtfaktor immer wieder zurück, wenn auch kurz – Zufallsereignisse wie etwa ein Ausbrechen der Pest sorgen in Kombination mit Ereigniskarten für mehr Beschäftigung als damals. Für Einsteiger eignet sich *Imperium Romanum* ideal.

DENNIS BLUMENTHAL

Als bekennender Anhänger des alten Roms komme ich um *Imperium Romanum* nicht herum. Ja, gut, es gibt viel Leerlauf im Spiel – aber das muss doch nichts Schlechtes sein. In der freien Zeit kann ich beispielsweise Ovid lesen, die genialen Reden von Marcus Tullius Cicero studieren oder mir ein paar Monumentalfilme reinziehen – das ist sehr praktisch. Die wenigen integrierten Schlachten sind ein netter Bonus, aber keine ernsthafte Konkurrenz für Titel wie *Rome: Total War*. Als Hobby-Historiker gefallen mir auch die kleinen Hinweise, die nebenbei auftauchen und ein wenig Geschichtswissen vermitteln. Kurzum: Mir gefällt *Imperium Romanum*!

Imperium Romanum





PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	21. Februar 2008
GENRE	Aufbau-Strategie
ENTWICKLER	Haemimont Games
VERTRIEB	Kalypso Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,6 GHz, 512 MB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 1 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie bleiben ein absoluter Alleinherrscher. Es gibt aber eine Highscore-Liste im Internet.

PREIS/LEISTUNG	73%
GRAFIK	78%
SOUND	82%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
– Immer wieder Leerlaufphasen	- 7%
– Wenige fordernde Aufgaben	- 6%
– Zu wenig Einfluss auf das Spielgeschehen	- 5%
– Alibi-Kampfsystem	- 4%
– Abstürze und andere Programmfehler	- 3%
=	

GUT
Profis fühlen sich unterfordert, Gelegenheitsstrategen kommen aber auf ihre Kosten.

75% EINZELSPIELER

Die Geheimnisse der Spiderwicks



»Hat Wahnvorstellungen: Harry Pothead.«

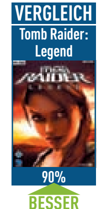
Märchenhafte Wesen: Hier versucht Jared, einen Waldgeist zu fangen.

»Stellt sich quer: die Dame des Hauses.«

Hauswichtel Thimbletack erledigt eine Kakerlake mit einem gezielten Nadel-Wurf.

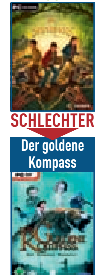
VERGLEICH

Tomb Raider: Legend



90%

BESSER



SCHLECHTER

Der goldene Kompass

42%

Positive Dinge haben oft negative Folgen: Aus ein wenig Spaß wird eine Vaterschaftsklage, aus der einst anmutigen Jugendliebe ein Hausdrache mit Damenbart – und aus Filmen eine Spielumsetzung, die in den seltensten Fällen übers Mittelmaß hinauskommt. *Die Geheimnisse der Spiderwicks* ist so ein Titel. Im Spiel zum bald erscheinenden Kinostreifen erleben Sie die Geschichte der Geschwister Jared, Simon und Mallory Grace, die in das alte Landhaus von Großonkel Spiderwick ziehen. Als Jared auf Erkundungstour durch das neue Heim geht, findet er ein geheimnisvolles Buch. Ein Brief warnt allerdings davor, es zu lesen. Natürlich hält sich der kleine Scheißer nicht daran und öffnet mit dem Buch auch die Tür in eine Märchenwelt. Dabei stößt er auf Hinweise zum mysteriösen Verschwinden seines Großonkels und macht sich mit seinen Geschwistern auf, den alten Sack zu finden. Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie abwechselnd Jared, Mallory, Simon und Wichtel Thimbletack durch Jump&Run-Abschnitte, lösen Rätsel und kämpfen gegen fiese Kobolde, Goblins und Oger. Neben der Solo-Kampagne gibt es einen Kooperativ-Modus mit Minispielen, der aber nicht lange begeistert. Fazit: Außer der Filmlizenz bietet das Spiel nichts, was wir nicht längst kennen. Michael Grill

Info: www.spiderwickgame.com

MICHAEL GRILL

Argh, schon wieder eine Filmumsetzung. DANKE, JO! Von mir aus können *Die Geheimnisse der Spiderwicks* gerne Geheimnisse bleiben. Das Spiel macht zwar nichts richtig falsch – aber leider auch nichts richtig ... richtig (hä?!). Egal, Fans der Filmvorlage riskieren einen Blick.

PREIS/LEISTUNG	71%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	62%	67%
SOUND	69%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	60%	EINZELSPIELER

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Vivendi Games/Sierra
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	1,5 GHz, 512 MB RAM, 8 GB HD, WinXP

Pirates of the Burning Sea (Nachtest)



Eine große Seeschlacht bahnt sich an. Die englische Flotte formiert sich.

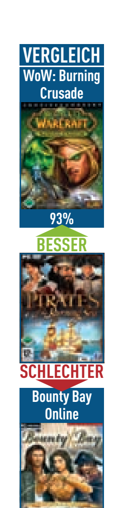
»Segelscheinprüfung: rückwärts einparken.«

»Gesundheitsschädlich: Blutsturz.«

Das hat gesessen! Mit einem tödlichen Abschlussschlag beenden wir den Kampf.

VERGLEICH

WoW: Burning Crusade



93%

BESSER

SCHLECHTER

Bounty Bay Online

64%

Am 22. Januar hieß es auch hierzulande „Leinen los!" für das erste Piraten-Online-Rollenspiel. Wobei der Begriff „Online-Rollenspiel" bei *Pirates of the Burning Sea* fast ein wenig hoch gegriffen ist. Verglichen mit komplexen Genrevertretern wie *World of Warcraft* ist *PotBS* geradezu erschreckend simpel. Bei der Charaktererstellung steht das Aussehen der Spielfigur im Vordergrund. Die Zahl verfügbarer Talente für die vier Klassen ist überschaubar. Auch in Sachen Ausrüstung haben die Entwickler kräftig gespart. Gerade mal zwei Waffen- und drei Bonusausrüstungsplätze dürfen Sie mit Gegenständen belegen. Bei den Kämpfen machen lediglich die Seeschlachten einen guten Eindruck. Den Schwertkämpfen, die bei vielen Aufträgen im Mittelpunkt stehen, fehlt es an Spannung und Tiefgang. Was tun, wenn Sie gerade keine Missionen erledigen? Dann stürzen Sie sich in durchdachte Spieler-gegen-Spieler-Gefechte, bei denen Sie mit Vertretern der anderen Völker (zur Wahl stehen Piraten, Engländer, Franzosen und Spanier) phasenweise um karibische Hafenstädte kämpfen. Am Ende steht immer eine Seeschlacht mit 48 (zwei Fraktionen mit je 24) Spielern. Ebenfalls gut ausgearbeitet ist das Handelssystem, bei dem Sie Güter herstellen und diese dann über Auktionshäuser an den Mann oder die Frau bringen. Wolfgang Fischer

Info: www.burningsea.com

WOLFGANG FISCHER

Mein Eindruck aus dem Beta-Test hat sich bestätigt. *PotBS* ist eine nette Alternative für *WoW*-müde Online-Rollenspieler, die von der Atmosphäre lebt. Spieler-gegen-Spieler-Schlachten und Wirtschaftssystem (in der Beta nicht testbar) sorgen trotz hoher Monatsgebühr von fast 14 Euro für eine ordentliche Langzeitmotivation.

PREIS/LEISTUNG	72%	GUT
GRAFIK	69%	71%
SOUND	79%	
STEUERUNG	80%	
EINZELSPIELER	–	MEHRSPIELER

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Flying Lab Software/Koch Media
PREIS	Ca. € 40,-
MINDESTENS	1,5 GHz, 512 MB RAM, Internetanschluss

Sam & Max Episode 202



Sam und Max erreichen Stuttgart, die Quelle der bedrohlichen Zombie-Invasion.

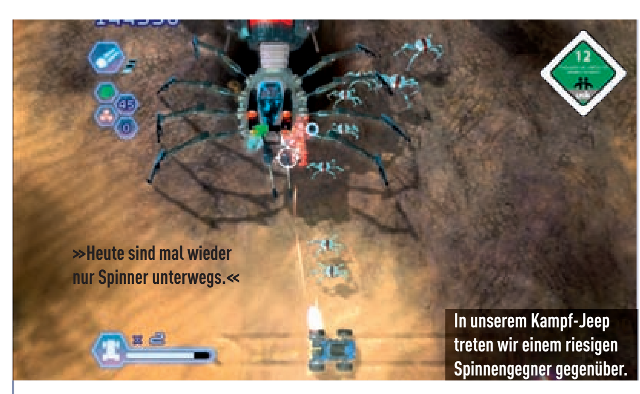
Ein neuer Monat, eine neue *Sam & Max*-Episode. Die aktuelle Folge ist die zweite ihrer Art in Staffel 2 und trägt den Titel *Night of the Raving Dead*. Die Rahmenhandlung diesmal: Zombies überrennen die Erde. Woher die untoten Jungs kommen? Na klar, aus der Zombie Factory (zu deusch: Zombie-Fabrik). Diese liegt im Herzen Baden-Württembergs, im schönen Stuttgart! Wer nun eine Nachbildung der deutschen Großstadt erwartet, wird enttäuscht. Stuttgart präsentiert sich bei *Sam & Max* als altes Schloss. Sie treffen dabei auf viele Bekannte wie Superball, den opportunistischen Geheimdienst-Mitarbeiter, Sybil oder die netten Maschinen, genannt Cops. Neu dabei ist diesmal unter anderem ein Minispiel, bei dem Sie wie im Automaten-Klassiker *Paperboy* mit Ihrer Karre durch die Straßen fahren und den herumstehenden Zombies CDs zuwerfen müssen. *Night of the Raving Dead* präsentiert sich als die beste *Sam & Max*-Episode bisher – die Geschichte ist wunderbar schräg, die Charaktere und Dialoge sind noch einen Tick witziger als sonst, die Rätsel gewohnt fair und die gesamte Folge strotzt mal wieder vor Anspielungen, diesmal unter anderem auf die grandiose *Rocky Horror Picture Show*. Unbedingt kaufen! Dennis Blumenthal

Info: www.telltalegames.com

		SEHR GUT
PREIS/LEISTUNG	83%	85%
GRAFIK	81%	
SOUND	83%	
STEUERUNG	86%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Telltale Games
PREIS	Ca. € 7,-
MINDESTENS	1,5 GHz, 256 MB RAM, Windows XP

Assault Heroes



In unserem Kampf-Jeep treten wir einem riesigen Spinnengegner gegenüber.

Erinnern Sie sich noch an die guten, alten Arcade-Spiele aus den 70er- und 80er-Jahren? Ja? Glückwunsch, dann sind Sie ein alter Sack. *Assault Heroes* ist jedenfalls ein gelungenes Action-Spiel im Stile dieser Spieleperlen aus vergangenen Zeiten. Als einziges überlebendes Mitglied einer Elite-Spezialeinheit müssen Sie ein unterirdisches Labor ausfindig machen. Hierfür steuern Sie aus der Vogelperspektive Ihren Soldaten, der entweder zu Fuß, in einem schwerbewaffneten Jeep, einem Schnellboot oder einem Kampfhelikopter unterwegs ist. Mit der Tastatur bewegen Sie Ihren virtuellen Recken, mit der Maus steuern Sie das Fadenkreuz und schießen auf heranstürmende Gegner. Damit das Geballere nicht langweilig wird, gibt es Waffen wie Minigun, Raketen- oder auch Flammenwerfer. Wenn Sie dann irgendwann die Schnauze voll haben, ständig nur allein gegen die Unmengen von Feinden zu kämpfen, gehen Sie online und spielen mit einem Partner kooperativ. *Assault Heroes* ist unkompliziert, actionreich und macht jede Menge Spaß – besonders im Mehrspieler-Modus. Interessenten laden das Spiel von unten stehender Internet-Adresse herunter. Dennis Blumenthal

Info: www.trygames.com

		GUT
PREIS/LEISTUNG	68%	68%
GRAFIK	54%	
SOUND	61%	
STEUERUNG	79%	
MEHRSPIELER	76%	EINZELSPIELER

GENRE	Action
HERSTELLER	Wanako Games/Vivendi Universal
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	1,4 GHz, 512 MB RAM, 60 MB HD, WinXP



»Will keiner mehr sehen: *Big Brother*.«

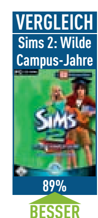
Bei *Die Sims 2: Freizeitspaß* dreht sich alles um die Hobbys Ihrer Sims.

DIE SIMS 2: FREIZEIT-SPASS & DIE SIMS INSELGESCHICHTEN

Spiel des Lebens

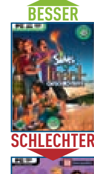
VERGLEICH

Sims 2: Wilde Campus-Jahre

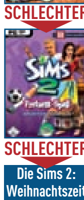


89%

BESSER



SCHLECHTER



SCHLECHTER

Die Sims 2: Weihnachtszeit

51%

Sie sind unzufrieden mit Ihrem Leben und bereuen Ihre Vergangenheit? Dann wagen Sie doch mal einen virtuellen Neuanfang – mit *Die Sims 2*! Im Jahre des Herrn 2004 erschien *Die Sims 2* für den PC. Seitdem kommen regelmäßig Erweiterungen und Zusatzpacks auf den Markt, die in Verbindung mit dem Hauptspiel überwiegend weibliche Spieler begeistern. Diesen Monat gibt es gleich zwei neue Titel aus dem *Sims*-Universum: *Die Sims 2: Freizeit-Spaß* und *Die Sims Inselgeschichten*.

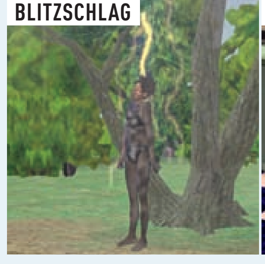
FREIZEIT-SPASS

Die Sims 2: Freizeit-Spaß ist eine typische *Sims 2*-Erweiterung. Wie seine Vorgänger vergrößert es die Welt von *Die Sims 2* in Hinsicht auf gewisse Themengebiete. Dieses Mal ist das Thema Freizeit. Was machen Sie so in Ihrer Freizeit? Ach, stimmt ja, Sie spielen *Die Sims 2*. Demnach besteht Ihre Freizeit mit großer Wahrscheinlichkeit darin, dass Sie Kochbücher wälzen, „unglaublich hinreißende“ Schuhe kaufen oder eine Strategie austüfteln, um Ihren Partner in den Wahnsinn zu treiben, sprich: Sie sind eine Frau. Andere Menschen haben richtige Hobbys: Musik beispielsweise – oder Sport. Genau das entdecken nun auch Ihre Sims für sich. Die virtuellen Menschen lernen das Spielen diverser Instrumente, spielen Basketball und Fußball, schrauben an Autos rum und gehen, nur mit einem Teleskop bewaffnet, auf die Suche nach außerirdischem Leben – oder einer Nachbarin, die sich vor offenem Fenster umzieht. Es gibt nun sogar Videospiel-, Tanz-, Ess- und weitere Wettbewerbe, in denen Ihre Sims gegeneinander antreten dürfen. Auf diese Weise individualisieren Sie Ihre Lieblinge noch weiter als bisher und sorgen für noch mehr Interaktionsmöglichkeiten. Des Weiteren sind die Aktivitäten nicht nur bloßer Zeitvertreib: Ihre Sims schlagen mit dem jeweiligen Hobby quasi eine „Freizeit-Laufbahn“ ein, verbessern sich stetig und spielen nach einer gewissen Zeit Belohnungen frei. Uns alten „Killerspiele“-Spielern geht sowas vielleicht dezent

Sterben und sterben lassen

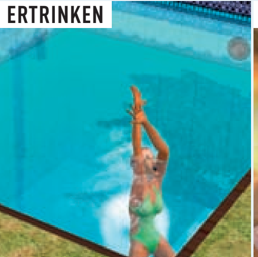
In *Die Sims 2* dreht sich alles um das Leben Ihrer virtuellen Menschlein. Doch wie in der Realität gehört zum Leben nun mal auch der Tod.

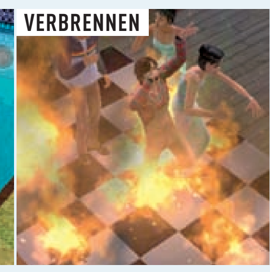
Im Spiel gibt es einige Möglichkeiten, Ihre Sims über den virtuellen Jordan zu schicken. Sie können beispielsweise (Bilder von links) vom Blitz getroffen werden, einen Stromschlag erleiden, von einem abstürzenden Satelliten erschlagen werden, ertrinken oder verbrennen. Hätten Sie's gewusst?


BLITZSCHLAG


ELEKTROSCHOCK


SATELLIT


ERTRINKEN


VERBRENNEN



»Tower, bitte kommen. Bitte um Starterlaubnis.«

Versteckter Hinweis? Auf einem PC, den Sie zu Beginn von *Freizeit-Spaß* erhalten, spielen Ihre Sims ein Spiel namens *Die Sims 3* ...



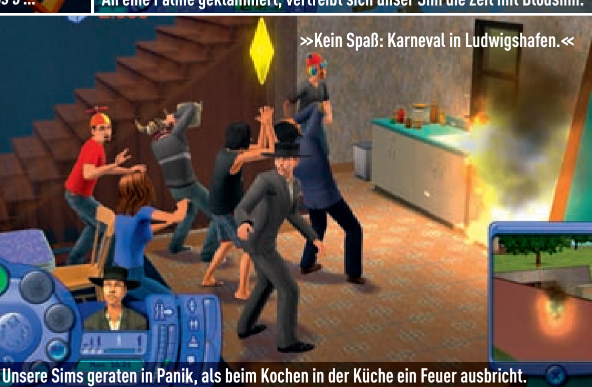
»Der Beweis: Frauen machen sich ständig zum Affen.«

An eine Palme geklammert, vertreibt sich unser Sim die Zeit mit Blödsinn.



»Axel, bist du da?«

Verlässigt man die Körperhygiene, riecht Ihr Sim nach einiger Zeit streng und wird traurig darüber. Buhu!



»Kein Spaß: Karneval in Ludwigshafen.«

Unsere Sims geraten in Panik, als beim Kochen in der Küche ein Feuer ausbricht.

am Allerwertesten vorbei, aber *Sims 2*-Anhänger machen sich bei dem Gedanken daran nass, glauben Sie uns. Großer Kritikpunkt bei *Freizeit-Spaß*: Wenn Sie einen Sim neu anlegen, müssen Sie natürlich erstmal dessen Leben auf die Reihe kriegen, bevor Sie die Zeit haben, um mit den Hobbys zu experimentieren.

INSELGESCHICHTEN

Die Sims Inselgeschichten sind Teil einer neuen Serie, der *Sims Lebensgeschichten*. Hierbei müssen Sie sich von dem ursprünglichen *Sims*-Gedanken lösen: Es geht nicht mehr darum, ein schönes Haus zu bauen, wobei die Einrichtung des Wohnzimmers möglichst gut zu den Schlafzimmervorhängen passen sollte. Vielmehr handelt es sich dabei um Geschichten, die sich wie die normalen Erweiterungen um ein bestimmtes Themengebiet drehen – allerdings laufen die *Sims Lebensgeschichten* ohne das Hauptspiel und sind für den Betrieb auf Laptops optimiert. Bei den *Inselgeschichten* ist Ihr Sim einziger Überlebender eines Schiffunglücks und strandet auf einer einsamen Insel. Nun gilt es, sich auf dem Eiland umzuschauen, ein Lager aufzuschlagen, Holz und Nahrung zu sammeln und auf Rettung zu warten. Das gestaltet sich sogar recht spaßig, auch wenn man mit *Sims 2* sonst nicht viel anfangen kann. Zu Beginn finden Sie beispielsweise ein Beil, damit zerhacken Sie einige Palmen und sammeln so Rohstoffe. Diese ersetzen das Geld aus *Sims 2*. Wenn Sie sich also beispielsweise eine schicke Feuerstelle vor dem Lager errichten wollen, benötigen Sie genügend Ressourcen. Nach einer Weile dreht Ihr Sim sogar durch und erhält Besuch von einem Kerl im Hasenkostüm. Verrückte Welt! Dennis Blumenthal

Info: www.diesims.de

DENNIS BLUMENTHAL



Ich gebe zu: *Die Sims* interessieren mich noch weniger als das Sexualleben unserer Kanzlerin. Ich verstehe einfach nicht, was so viel Spaß machen soll daran, ein paar Typen dabei zuzuschauen, wie sie ihr Leben leben. Okay, in Zeiten, in denen *Big Brother* oder *Das Dschungelcamp* immer noch Zuschauer finden (stimmt's, Herr Hesse und Herr Fränkel?), ist das für viele wohl doch nicht so abwegig. All jene, die sich für so etwas begeistern, dürften an *Freizeit-Spaß* ihre Freude haben. *Die Sims Inselgeschichten* hingegen sind nicht zwingend nur für Anhänger der Serie – selbst ich hatte eine Weile Spaß damit.

»Typisch Frau: übertriebene Reaktion auf Spinnen.«

Mit einer Axt zerteilt unser Sim das Holz auf der Insel.



»Toller 1-Euro-Job: Verstorbene aus dem Telefonbuch streichen.«

Manchmal verspürt Ihr Sim den Drang, Erlebnisse im Tagebuch zu verewigen.

Die Sims 2: Freizeit-Spaß





PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	28. Februar 2008
GENRE	Simulation
ENTWICKLER	Maxis
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,3 GHz, 512 MB RAM, Windows 98/XP, 1,5 GB Festplattenspeicher, *Die Sims 2*

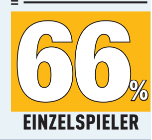
MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sims-Spieler sind auf sich allein gestellt, daran ändert auch *Freizeit-Spaß* nichts.

PREIS/LEISTUNG	48%
GRAFIK	81%
SOUND	78%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

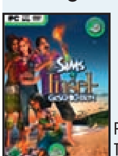
- Neue Inhalte wiederholen sich schnell -15%
- Für neu angelegte Sims ungünstig -12%
- Logik-Fehler - 7%

BEFRIEDIGEND
Nette Erweiterungen für das Hauptspiel, *Sims 2*-Fans greifen bedenkenlos zu.



= 66% EINZELSPIELER

Die Sims Inselgeschichten





PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	30. Januar 2008
GENRE	Simulation
ENTWICKLER	Maxis
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 256 MB RAM, Windows 98/XP, 2,9 GB Festplattenspeicher, DVD-Laufwerk

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Okay, Sie wollen es wohl nicht verstehen: IN *DIE SIMS* -> KEIN MEHRSPIELER. Jetzt klar?

PREIS/LEISTUNG	52%
GRAFIK	81%
SOUND	74%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- Stellenweise sehr unübersichtlich -16%
- Logik-Fehler - 8%
- Lange Ladezeiten - 5%

GUT
Ein frischer Wind im *Sims*-Universum – nicht überragend, aber ganz in Ordnung.



= 71% EINZELSPIELER

»Leuchtet im Dunkeln: Christians Morgenstern.«

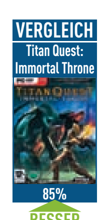
Zu Beginn unseres Abenteuers treffen wir auf einen Goblin, der in einem Kampffahrzeug anrückt.

SILVERFALL: WÄCHTER DER ELEMENTE

Ordentlicher Nachschlag

VERGLEICH

Titan Quest: Immortal Throne



85%

BESSER



SCHLECHTER

Silverfall



83%

In Ausgabe 4/07 testeten wir *Silverfall* (Wertung: 83 Prozent), nun steht die Erweiterung vor der Tür – ob das Ding was taugt?

Wächter der Elemente – so lautet der Titel der eigenständig lauffähigen *Silverfall*-Erweiterung. Das bedeutet, Sie benötigen das Hauptspiel nicht, um den Ableger spielen zu können. Feine Sache!

VOR LANGER, LANGER ZEIT ...

Bevor wir Sie mit den Neuigkeiten überrollen, werfen wir noch einen Blick auf die Hintergrundgeschichte. Vor vielen hundert Jahren gab es einen Kerl, der verdammt mächtig war. Dieser, nennen wir ihn einfach mal albernerweise Waldemar, hatte eine ebenso ehrenvolle wie schwere Aufgabe – er war verantwortlich für den Ausgleich von Wasser, Erde, Luft und Feuer. Doch eine Gruppe böswilliger Magier wollte Waldemar diese Macht rauben und so gerieten die Elemente in ein Ungleichgewicht. Waldemar war nun mächtig sauer und verwandelte alles um sich herum in Stein, bis ein Zauber das Drama beendete und Waldemar in Stein gefangen war. Doch nun, über tausend Jahre später, scheint sich der Wächter der Elemente (= Waldemar) befreit zu haben und lässt ordentlich die Sau raus.

DA IST MEHR DRIN FÜR DICH!

Schauen wir doch mal: Was bietet *Wächter der Elemente* Neues? Schon bei der Charakter-Erschaffung fällt *Silverfall*-Veteranen auf, dass sich zwei frische Rassen ins Spiel geschlichen haben: Von nun an dürfen Sie auch als Zwerg oder Echsenmensch durch die Fantasie-Welt Nelwë streifen. Die beiden Rassen fügen sich wunderbar in die Welt ein und bringen mehr Vielfalt. Zudem bietet das Spiel Ihnen beim Erstellen eines neuen Charakters die Möglichkeit, zu wählen, ob Sie auf Stufe 1 oder auf Stufe 45 beginnen wollen – sofern Sie *Silverfall* besitzen. Ohne das Hauptspiel starten Sie direkt auf Level 45 mit einem vorgefertigten Charakter. Dabei dürfen Sie zumindest noch die Klasse (zum Beispiel Jäger, Meuchelmörder etc.) bestimmen und welchen Weg der Charakter eingeschlagen hat, also den der Natur oder den der Technik.

DAS GEHT BESSER

Beim Test des Hauptspiels kritisierten wir unter anderem das misslungene Inventar, in dem man sich schwerer zurechtfindet als die Flöhe in der Haarpracht von Obertyrann Hesse. Hier hat Monte Christo bedingt nachgebessert: Zwar wird nun in den Ausrüstungstypen unterschieden, doch die Anordnung der Gegenstände ist noch immer nicht optimal. Eine Verbesserung in *Wächter der Elemente* sticht ins Auge, sobald das Spiel beginnt: Die Entwickler haben die Grafik-Engine von *Silverfall* etwas aufgewertet und optimiert, das Spiel läuft nun spürbar flüssiger und stabiler, selbst auf älteren PC-Systemen. Auch die Benutzeroberfläche wurde überarbeitet, stellt sich nun deutlich übersichtlicher dar und lässt sich frei positionieren. Zudem ist die Bewegung Ihrer Spielfigur jetzt endlich über die Tasten W, A, S und D möglich. So bewegen Sie sich



Vor einem Lager greifen wir eine Gruppe Feinde an.



In einem Waldgebiet überraschen uns zwei riesige Wolfsgegner.



Unsere Gruppe attackiert einen Goblin, der uns mit einer Geheimwaffe zu Leibe rückt.

komfortabler durch die 23 neuen Karten, die durch und durch abwechslungsreich sind. In den neuen Arealen erleben Sie die interessante Geschichte um Waldemar (den Wächter der Elemente), kämpfen gegen 20 neue Gegnertypen, besiegen neun frische Boss-Gegner und finden dabei mit etwas Glück einige der zahlreichen neuen Ausrüstungsgegenstände. Wem die 42 frischen Waffen nicht reichen, der darf sich am erstmals integrierten Handwerkssystem austoben – damit erstellen Sie Ihre Ausrüstung ganz einfach selbst und passen sie nach Ihren Wünschen und Bedürfnisse an. In Verbindung mit diesem Handwerkssystem existiert ein Talentbaum. In *Silverfall: Wächter der Elemente* warten 30 bisher ungesehene Fähigkeiten darauf, von den Spielern entdeckt und ausgebaut zu werden.

KLARER FALL

Die erste Erweiterung von *Silverfall* ist rundum gelungen. *Wächter der Elemente* motzt die Grafik auf und bringt neue Gegenstände, Fähigkeiten, Waffen, Rassen und Aufgaben nach Nelwë, sprich: Das Ding ist noch praller als Helmut Kohl zu seinen besten Zeiten. Sie mögen *Silverfall*? Sie stehen auf Action-Rollenspielen? Zugreifen! Dennis Blumenthal

Info: www.silverfall-game.com

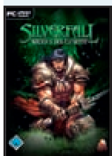


An einem Strand entbrennt ein heißes Gefecht mit einigen Affenpatriarchen (rechts).

DENNIS BLUMENTHAL

Fast ein Jahr ist es nun her, dass ich *Silverfall* getestet habe. Seitdem haben die Entwickler bei Monte Christo sehr gute Arbeit geleistet – *Wächter der Elemente* hat mir ausgezeichnet gefallen. Endlich darf ich mich wieder in neue Abenteuer im Fantasieland Nelwë stürzen. Die neuen Rassen Zwerg und Echsenmensch sind cool, die frischen Waffen und Rüstungen lassen den Sammler in mir vor Verzückung freudig mit der Zunge schnalzen und das Handwerkssystem hebt die Langzeitmotivation nochmal um ein ganzes Stück an. Reden wir nicht länger drum herum: *Wächter der Elemente* ist eine klasse eigenständige Erweiterung, die sich nicht nur *Silverfall*-Fans zulegen sollten.

Wächter der Elemente




PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	25. Februar 2008
GENRE	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER	Monte Christo
VERTRIEB	Flashpoint
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, Direct-X-9-Grafikkarte mit 128 MB RAM, 10 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Spieler gegen Spieler oder kooperativ bis zu acht Spieler, 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	87%
SOUND	84%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	87%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Inventar noch immer nicht optimal	- 6%
Wegfindungsprobleme	- 6%
Stellenweise unübersichtlich	- 4%

=

SEHR GUT
Tolle eigenständige Erweiterung mit vielen neuen Inhalten – noch besser als *Silverfall*!

84%
EINZELSPIELER

»In Leipzig zuhause: Spiele-Messy.«

Um an das Passwort eines fremden Computers zu gelangen, nehmen Sie die Namen der Raumschiffmodelle unter die Lupe.

PERRY RHODAN

Weltraumverbesserer



Zehn Jahre ist es her, seit sich Perry Rhodan in einem Computerspiel blicken ließ. Jetzt gibt er sich in einem Adventure erneut die Ehre.

Stellen Sie sich vor, Sie wären unsterblich. Sie eröffnen ein Konto, legen 100 Euronen drauf – und selbst mit der miesen Verzinsung heutiger Tage wären Sie in ein paar hundert Jahren locker Millionär! Perry Rhodan könnte das machen, tut es aber nicht – schließlich steht Wichtigeres auf dem Plan.

ANTI-AGING-KUR

Wir schreiben das Jahr 1346 neuer galaktischer Zeitrechnung, für Nicht-Rhodan-Freaks bedeutet das etwa 4934 nach Christus. Knapp 3.000 Jahre ist es her, seit Perry Rhodan mit der Saturn-Rakete Stardust auf dem Mond gelandet und auf das außerirdische Volk der Arkoniden getroffen war, was den Lauf der Geschichte für die Menschheit für immer verändert hatte. Seither lenkt Perry die Geschicke der Terraner (also von uns). Interessant: Der gute Mann hat den Rentenantritt um knapp 2.940 Jahre verpasst. Wie das geht? Dank der Technik seiner neuen galaktischen Kumpel besitzt der Oberweltraumfahrer ein Teil, von dem bis zum Hintern geliftete Gesellschaftsdamen träumen: Der Zellaktivator sorgt dafür, dass Perry unsterblich ist. Aber genug geschwafelt, kommen wir endlich zum Spiel.

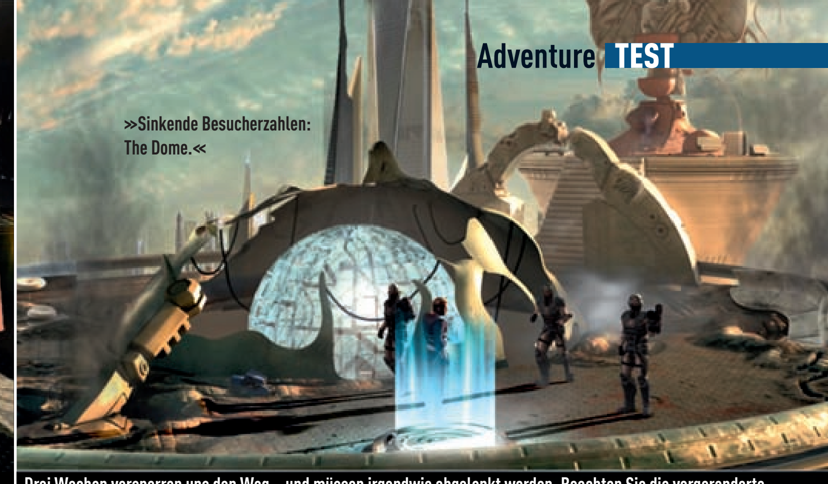
WAS FÜR EIN KRIMI

Die Geschichte beginnt in der solaren Residenz, dem Zentrum der terranischen Macht. Eine gewaltige Explosion erschüttert den Gebäudekomplex. Bevor Sie mitbekommen, was passiert, ist es auch schon wieder vorbei. Das war aber erst der Anfang: Als sich der Rauch lichtet, merken Sie, dass der Tag nicht nur schlecht, sondern richtig scheiße ist: Ihre beste Freundin Mondra Diamond wurde von außerirdischen Kampfrobotern entführt – und niemand will Ihnen helfen, sie zu befreien. Stattdessen hält Sie Ihr bester Freund fest, Residenzminister Reginald Bull. Sie sollen tatenlos rumsitzen? Das tun Sie natürlich nicht und verschaffen sich Zugang zu den Büros der Führungsebene. Dort folgt auch schon der nächste Schock: Ausgerechnet auf dem Rechner des eben erwähnten Kumpels finden sich Hinweise auf eine Verschwörung! Einer der Drahtzieher: Sicherheitsberater Aimo Martel, zugleich Leiter des Instituts für Robotik. Mit Mondras Freundin Kari Levian dringen Sie in den streng abgeriegelten Robotik-Bereich der Terraner-Akademie ein und finden Martel vergiftet in seinem Büro ... Sie sehen, hochgeschätzter Leser, dass sich die Entwickler verdammt viel Mühe gegeben haben, eine spannende und interessante Geschichte zu stricken. Immer wieder erleben Sie unerwartete Wendungen und Überraschungen, die den berüchtigten „Aber das will ich jetzt noch wissen"-Effekt auslösen.

DES RÄTSELS LÖSUNG

Die zahlreichen Rätsel wurden geschickt mit der Geschichte verknüpft und sind fast alle mit gesundem Menschenverstand zu meistern. Die Betonung liegt auf „fast", denn gleich zu Beginn bekamen wir eine ver-


Perry Rhodan gibt Ihnen verdammt viel zu lesen: Dieses Tagebuch beispielsweise müssen Sie von der ersten bis zur letzten Seite durchackern, sonst fehlen Ihnen wichtige Informationen.


»Sinkende Besucherzahlen: The Dome.«

Drei Wachen versperren uns den Weg – und müssen irgendwie abgelenkt werden. Beachten Sie die vorgerenderte Umgebung und die stimmigen Schatten-Effekte der tief stehenden Sonne.


»Umweltfreundlich: Pflanzen begrüßen.«

Nachdem wir mit einer Lunchbox Fliegen gefangen haben, lenken wir die fleischfressende Pflanze ab und können passieren.

dammt harte Nuss zu knacken: Perry soll an einem Computer-Terminal Türmechanismen hacken. Dumm nur, dass wir überhaupt keinen Plan hatten, was zu tun ist. Zwei Stunden und 30 Wutausbrüche später war der „Spaß" endlich vorbei. Hier hätten wir uns eine kleine Rätselhilfe gewünscht. Generell ist der Einstieg für Adventure-Neulinge nicht ganz einfach, was aber sicher auch auf die unglaubliche Informationsflut zum *Perry Rhodan*-Universum zurückzuführen ist. Was uns außerdem weniger zusagte sind die Textwüsten, durch die Sie sich abschnittsweise kämpfen müssen. An einer Stelle beispielsweise finden Sie ein Tagebuch mit Dutzenden Seiten zur Lektüre – voller wichtiger Informationen, versteht sich. Können Sie nicht lesen, haben Sie Pech gehabt. Moment, dann können Sie ja auch diesen Artikel hier ... egal.

DIE TECHNIK MACHT'S

Grafisch ist *Perry Rhodan* recht ansehnlich. Von Beginn an stechen die vorgerenderten Hintergründe ins Auge, die eine willkommene Abwechslung zur genreüblichen Comic-Grafik schaffen. Die Charaktere und Figuren sind echte 3D-Modelle, die sich ebenfalls sehen lassen können. Stimmige Licht-Effekte runden die Optik ab. Auch die Ohren der Adventure-Fans werden verwöhnt: Die Sprachausgabe ist sehr gut und kommt glaubhaft herüber – vom Hauptdarsteller bis zum unwichtigen Fußsoldaten, der nur einen einzigen Satz zum Besten gibt. Wenn Sie Perry Rhodan oder Adventures lieben (oder beides), haben Sie viele Stunden Spielspaß vor sich. Michael Grill/Alexander Wenzel

Info: www.perry-rhodan-game.de

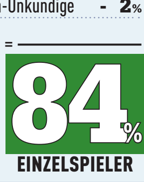
Seit 47 Jahren unterwegs ...

Perry Rhodan startete sein erstes Abenteuer bereits 1961. Neben vielen Serien, Hörbüchern und Heftromanen erschienen drei Computerspiele.



Perry Rhodan ist der Titelheld der gleichnamigen deutschen Science-Fiction-Serie, die seit 1961 wöchentlich als Heftroman erscheint. Der Erfolg überraschte selbst die Erschaffer: Ursprünglich waren nur 30 bis 50 Bände geplant, mittlerweile sind es mehr als 2.400. Außer in den Heften tauchte Perry in Hörspielen, Taschenbüchern, Filmen und in drei Computerspielen auf: 1989 erschien der rundenbasierte Strategie-Titel *Perry Rhodan: Operation Eastside*, 1998 folgten die Adventures *THOREGON: Brücke in die Unendlichkeit* und *THOREGON II: Die verbotene Stadt.*

MICHAEL GRILL



Perry Rhodan hat mich überrascht. Erstens, weil ich Perry Rhodan eigentlich nicht mag. Und zweitens, weil ich Adventures eigentlich nicht mag. Trotzdem mochte ich das *Perry Rhodan*-Adventure – wenn das keine Überraschung ist! Stellen Sie sich mal vor, Sie mögen Adventures UND Perry Rhodan. Dann haben Sie wohl Ihr Spiel des Jahres vor sich! Freunde des Genres finden einen gewaltigen Spielplatz mit packender Geschichte, toller Grafik, sehr guter Sprachausgabe sowie Dutzenden Rätseln, die darauf warten, gelöst zu werden.

Perry Rhodan



PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	8. Februar 2008
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Deep Silver
VERTRIEB	Braingame
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
Pentium 4 oder gleichwertiger Prozessor, 512 MB RAM, 4 GB HD, Windows Vista/XP/2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Perry Rhodan ist ein einsamer Space-Cowboy.

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	81%
SOUND	84%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Verdammt viel Lesestoff	- 7%
Einzelne Rätsel zu schwierig	- 4%
Schwieriger Einstieg für Adventure-Neulinge ...	- 3%
... und Perry-Rhodan-Unkundige	- 2%
=	

SEHR GUT
Spannendes und motivierendes Adventure im grandiosen *Perry Rhodan*-Universum.

84%
EINZELSPIELER

Brian, Max, Rydec und Jenny (von links) beraten den Weg aus der Krise.

Die Hintergrundgrafiken sehen durchweg sehr gut aus.

»Auf dem Weg zum Fundbüro: Tony Hawk.«

SUNRISE: THE GAME

Regenzeit

Auf Biegen und Brechen: *Sunrise* tritt an, um den Adventure-Alltag umzukrempeln. Bedingt erfolgreich, wie sich herausstellt.

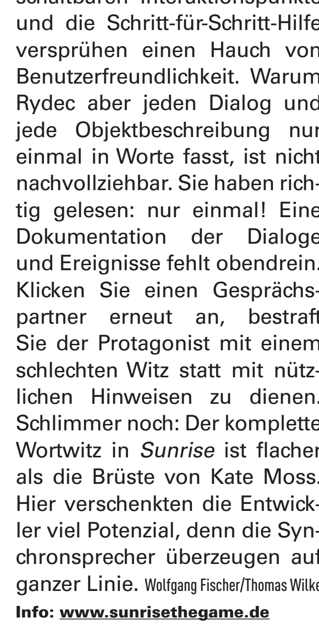
Bei dem Versuch, einen Blumentopf zu teleportieren, reißen die Freunde Rydec, Max und Brian ganz Manhattan aus den Fugen. Die Metropole scheint menschenleer und hüllt sich in eine Nacht ohne Morgen. Was genau geschehen ist, ergründen Sie im Spiel.

FUNKTIONSSTÖRUNG

Zugegeben, das Szenario ist absurd! Aber wir stehen auf Absurditäten, schließlich arbeitet ein Österreicher in unserer Redaktion. Die große Problematik von *Sunrise: The Game* offenbart sich erst später: Vorher kugeln Sie sich wegen des genial humorvollen Einführungsvideos vor Lachen auf dem Boden, dann konfrontiert Sie das Spiel mit neumodischer Unfunktionalität. Im Gegensatz zu anderen Adventures, in denen Sie sich nach und nach die Lösung erarbeiten, indem Sie Objekte aufsammeln, nimmt Rydec nur Gegenstände mit, über deren Verwendungszweck er sich bereits im Klaren ist. Während Sie also schon wissen, wie des Rätsels Lösung lautet, erzwingt das Adventure unnötige Lauf- und Dialogpassagen. Immerhin springen Sie per Doppelklick komfortabel von einer zweidimensionalen Kulisse zur anderen.

ZU LANGATMIG

Sie könnten das verschmerzen, wären nicht viele der Rätsel absolut belanglos und in die Länge gezogen. Sushi klauen, einen Wagen reparieren und einer Blondine beim Einkaufen helfen – Sie erfüllen Aufgaben, die der interessanten Hintergrundgeschichte nicht gerecht werden. Das Ergebnis: Die Handlung dümpelt vor sich hin. Mitunter fehlende Hinweise erschweren das Vorankommen zusätzlich. Lediglich die zuschaltbaren Interaktionspunkte und die Schritt-für-Schritt-Hilfe versprühen einen Hauch von Benutzerfreundlichkeit. Warum Rydec aber jeden Dialog und jede Objektbeschreibung nur einmal in Worte fasst, ist nicht nachvollziehbar. Sie haben richtig gelesen: nur einmal! Eine Dokumentation der Dialoge und Ereignisse fehlt obendrein. Klicken Sie einen Gesprächspartner erneut an, bestraft Sie der Protagonist mit einem schlechten Witz statt mit nützlichen Hinweisen zu dienen. Schlimmer noch: Der komplette Wortwitz in *Sunrise* ist flacher als die Brüste von Kate Moss. Hier verschenkten die Entwickler viel Potenzial, denn die Synchronsprecher überzeugen auf ganzer Linie. Wolfgang Fischer/Thomas Wilke



Info: www.sunrisethegame.de

VERGLEICH

Geheimakte Tunguska



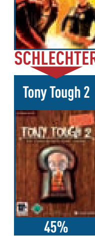
85%

BESSER



SCHLECHTER

Tony Tough 2



45%

WOLFGANG FISCHER

Sunrise: The Game ist wie ein One-Night-Stand in volltrunkenem Zustand: Das Vorspiel macht Lust auf mehr, danach stürzt man sich willenlos in den Hauptakt und wird maßlos enttäuscht. Die Verpackung, die man sich mühsam schöngetrunken hat, hält nicht, was sie verspricht. *Sunrise: The Game* sollte ein realistisches, unkompliziertes Spielsystem haben, herausgekommen sind unnötig in die Länge gezogene Rätsel und eine sehr träge Handlungsentwicklung. Wenigstens die Synchronsprecher verstehen ihren Job.

Sunrise: The Game



PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	25. Januar 2008
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	TML Studios
VERTRIEB	Aerosoft GmbH
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB Grafikkarte, DVD-Laufwerk, 8 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Hier spielen Sie alleine. Ganz alleine. Aber jetzt bitte nicht traurig sein.

PREIS/LEISTUNG	65%
GRAFIK	61%
SOUND	72%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Umständliche, langweilige Rätsel	-12%
Fade Entwicklung der Geschichte	-11%
Unnötige Dialoge	- 9%
Humor zündet nicht	- 4%
Hölzerne Animationen	- 4%

AUSREICHEND
Ordentlich, die Alternativen sind aber zahlreich, qualitativ besser und oft günstiger.



= 60% EINZELSPIELER



»Gilt in Polen nicht: Ladenschlussgesetz.«

Weil die Tür verschlossen ist, nimmt Rydec den Weg durchs Fenster.



»Blondine beim Versteckspielen.«

Die hübsche Jenny verdreht dem Protagonisten den Kopf.

Lineage 2



The Kamael ist eine kostenlose Erweiterung für das koreanische Online-Rollenspiel *Lineage 2*. Wer den stark auf Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (PvP) ausgerichteten Titel aktiv zockt, hat das Add-on schon. Neueinsteiger freuen sich über die jetzt erhältliche Neuauflage der Verkaufsversion, die *The Kamael* bereits enthält und 45 Tage kostenlose Spielzeit (Monatsgebühr rund 13 Euro) bietet. Die Erweiterung fügt dem Originalspiel das Volk der Kamael sowie neue Gebiete, mächtige Gegenstände und viele Herausforderungen (Quests) hinzu. Ebenfalls lobenswert: der durch das Add-on stark vereinfachte Einstieg in die umfangreiche Rollenspielwelt von *Lineage 2*. Wolfgang Fischer

Info: www.lineage.com

PREIS/LEISTUNG	71%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	72%	70%
SOUND	72%	
STEUERUNG	74%	
EINZELSPIELER	–	MEHRSPIELER

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	NC Soft/Flashpoint
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, Internet, Win XP

Commander: Europe at War



PREIS/LEISTUNG	73%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	40%	61%
SOUND	58%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	65%	EINZELSPIELER

GENRE	Runden-Strategie
HERSTELLER	Slitherine Software/CDV
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	1,4 GHz, 512 MB RAM, Win XP

Achtung, hier besteht Gefahr spontaner Augenblutungen! Der an das Brettspiel *Risiko* erinnernde Rundenstrategie-Titel lässt Sie entweder die Geschicke der Achsenmächte oder die der Alliierten im Zweiten Weltkrieg lenken. Auf einer Weltkarte schubsen Sie Einheiten wie Infanterie und Panzer über Spielfelder. Treffen verfeindete Truppen aufeinander, entscheiden Faktoren wie Moral und Stärke über den Kampfausgang. Je nach Taktik ändert sich der Kriegsverlauf. Hardcore-Strategen mag's gefallen, Optik-Fetischisten lassen die Finger weg. Alexander Wenzel

Info: www.slitherine.com

Skat-Ass 3.0: Gläserne Karten



PREIS/LEISTUNG	71%	GUT
GRAFIK	14%	71%
SOUND	56%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Sonstige Simulationen
HERSTELLER	Soft Enterprises/Data Becker
PREIS	Ca. € 15,-
MINDESTENS	500 MHz, 80 MB HD, Win XP

Skat-Ass 3.0 ist dank einer Flut an Spielmodi und Einstellungsmöglichkeiten, gepaart mit guter KI ohne gravierende Aussetzer der Rolls-Royce unter den Skatsimulationen am PC. Wer seine Fähigkeiten beim Reizen verbessern will, ist hier bestens aufgehoben. Die Sache hat nur einen Haken: Skat ohne menschliche Gegenspieler ist auf Dauer sterbenslangweilig. Sogar noch langweiliger als ein *Lindenstraße*-Marathon im Fernsehen oder eine Kneipentour mit Alkoholverweigerern und Spaßbremsen wie Kollege Blumenthal. Wolfgang Fischer

Info: www.databecker.de

Guild Wars



Mit kostenlosen Solomissionen belohnte NC Soft Kunden, die Mitte vergangenen Jahres eine bestimmte Summe im Online-Shop des Herstellers oder im *Guild-Wars*-Store ausgaben. Die eingeschränkte Verfügbarkeit sorgte bei einigen Spielern für Unzufriedenheit. Jetzt gibt es das Missionspaket zum kleinen Preis für alle. Die vier Aufträge, bei denen Sie historische Momente aus dem *GW*-Universum erleben, sind spielerisch nicht allzu fordernd. Geübte Online-Rollenspieler rauschen in wenigen Stunden durch die nett gemachten Missionen, die nach typischer *Guild Wars*-Manier ablaufen: Monster kloppen, Gegenstände einsammeln und Erfahrungspunkte kassieren. Wolfgang Fischer

Info: de.guildwars.com

PREIS/LEISTUNG	60%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	87%	62%
SOUND	85%	
STEUERUNG	86%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	NC Soft/Flashpoint
PREIS	Ca. € 9,-
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, Internet, WinXP

Penumbra: Black Plague



»Hat Timmy zum Fressen gern: Lassie.«

In einer Vision legen wir diesen toten Hund auf die grauen Hände, um ein Tor zu öffnen.



»Hat zwei Augen auf uns geworfen: Zombie.«

Oft wandeln Sie in drückender Finsternis und erkennen Feinde nur dank des fahlen Lichts.

Das unbeschreiblich Böse besitzt viele Eigenarten: Niederträchtigkeit, Grausamkeit und einen Hang zum Drama. So auch in *Die schwarze Pest* – dem zweiten Teil der *Penumbra*-Serie. Die Geschichte um Philipp, der der Anweisung in einem Brief seines Vaters folgt und in einer abgelegenen Mine das Grauen erlebt, setzt da an, wo der Vorgänger aufhört: Sie erwachen in einer abgesperrten Zelle. Gewiss ist nur, dass Sie schleunigst die Kurve kratzen sollten. Die Forschungsanlage, in der Sie sich befinden, ist menschenleer, aber nicht verlassen. Hier schafft die Ich-Perspektive, in der Sie sich durch die Anlage bewegen, eine dichte Atmosphäre. Die Besonderheit des Titels ist jedoch wie schon beim Vorgänger die Steuerung in Verbindung mit der Physik. Statt nur darauf zu klicken, ziehen Sie beispielsweise Schranktüren realistisch mit der Maus auf. Oder Sie werfen mit Schwung Gegenstände. Die Rätsel sind meist simpel gehalten, auch wenn echte Kopfnüsse auf den Spieler warten. Enttäuschend sind hingegen die Lösungsmöglichkeiten. So lässt sich eine Sprinkleranlage nur mit einem entzündeten Fass auslösen, nicht jedoch mit der Fackel, die sich im Inventar befindet – unlogisch! Wer über solche Macken hinwegsieht, darf sich auf ein atmosphärisches Abenteuer freuen. Alexander Wenzel

Info: www.paradoxplaza.com/penumbra

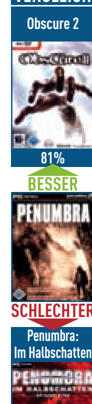
MARC BREHME

Mit der Taschenlampe im Anschlag durch düstere Gänge schleichen, die ständige Gewissheit, seinen untoten Gegnern quasi ausgeliefert zu sein – das schafft Horror und Atmosphäre! Der Titel leidet jedoch an Logikfehlern bei der Lösung von einigen Rätseln – was eine höhere Wertung verwehrt.

PREIS/LEISTUNG	81%	HERVORRAGEND
GRAFIK	70%	75%
SOUND	80%	
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Frictional Games / Paradox Interactive
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, 960 MB HD, Win 2000

VERGLEICH



Obscure 2

81%

BESSER

SCHLECHTER

Penumbra: Im Halbschatten

68%

Kollege Park (links) gibt bei einem Schusswechsel mit Terroristen alles. Detailliert: Sein angespannter Gesichtsausdruck.

»Geblitzt: Das gibt ein ordentliches Knöllchen.«

RAINBOW SIX: VEGAS

Casino Randale





VERGLEICH



SCHLECHTER

Ghost Recon 2



86%

SCHLECHTER

Rainbow Six Lockdown



64%

Genau wie Pornodarstellerinnen musste auch die *Rainbow Six*-Serie ordentlich einstecken. Doch mit *Vegas* kommt die Wende!

Ihr Einsatz beginnt allerdings nicht in Las Vegas, sondern in San Joshua an der mexikanischen Grenze. Dort haust eine Terrororganisation unter der Leitung der grimmigen Anführerin Irena Morales, die den *Vegas*-Protagonisten Logan Keller und seine zwei Kollegen in einen Hinterhalt lockt. Blöd: Die Schergen verschleppen Logans Kameraden, der Held muss per Helikopter flüchten – nach Las Vegas. Dort gibt es richtig viel zu tun.

GANZ INTEAM

Nach der Ankunft geht's gleich los: Mit zwei neuen Kollegen ballern Sie sich durch den US-Sündenpfuhl. Damit die Mitstreiter effektiv zu Werke gehen, geben Sie per Handzeichen Anweisungen. Das klappt einwandfrei: Nach wenigen Minuten scheuchen Sie Ihr Team souverän von Deckung zu Deckung. Auch für Sie gilt, ständig den Kopf einzuziehen: Jede unachtsame Bewegung führt zum Tod. Ihre Gegner sind nämlich mit Eifer bei der Sache und harren auch mehrere Augenblicke im Versteck aus, um dann kurz um die Ecke zu linsen. Schlau! Für den Überblick im Kampf sorgt die hilfreiche Verfolgerperspektive, in die Sie an Kisten, Türen oder Autos schalten. Von dort visieren Sie in aller Ruhe die Terroristen an und hechten schnell aus der Deckung. Was uns wie schon im Vorgänger gegen den Strich ging, ist die unnötige Gewalt: Sie dürfen benommene und mit Blendgranaten bearbeitete Gegner nämlich weder mit einem Gewehrkolbenschlag bewusstlos prügeln noch Handschellen anlegen. *Vegas* zwingt den Spieler, alle Gegner umzunieten.

DIE PACKST DU EIN!

Die kanadischen Entwickler haben die Ausrüstung pfiffig integriert: Bei jedem Helikopterflug packen Sie frische Wummen ein, während es auf den Schauplätzen nur selten Kisten zum Nachladen gibt. Dort lassen sich aber Ihre Schießeisen mit größeren Magazinen oder Zielfernrohren aufrüsten. Ständig im Inventar haben Sie das Nacht- und Thermosichtgerät. Fazit: *Rainbow Six: Vegas* sieht super aus, hört sich super an und bietet Anhängern brachialer Feuergefechte jede Menge Kanonenfutter. Lukasz Ciszewski

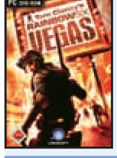
Info: www.rainbowsixgame.com



MICHAEL GRILL

Ich habe die Hauptstadt der Laster bereits besucht, allerdings war mein Ausflug dorthin in *Rainbow Six: Vegas* um einiges amüsanter. Im echten Leben verlor ich massig Kohle, im Spiel verlieren massig virtuelle Gegner das Leben. Selten zuvor waren Feuergefechte so intensiv, spannend und kurzweilig. Dafür sorgen nicht zuletzt die grandiose Optik und der bombastische Sound: Auch heute noch, mehr als ein Jahr nach der Veröffentlichung, kann sich *Vegas* sehen lassen. Action-Liebhaber machen bei diesem Preis nichts falsch.

Rainbow Six: Vegas





PREIS Ca. € 14,-
TERMIN 14. Dezember 2006

GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

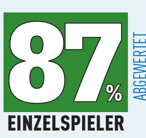
MINDESTENS
3 GHz, 1 GB RAM, 128-MB-Grafikkarte, 7 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
8 Spielmodi (u. a. Überleben, Scharfschütze, Bergung und Kooperation), 1 Spieler pro DVD

TEST IN AUSGABE
2/2007

PREIS/LEISTUNG	92%
GRAFIK	89%
SOUND	89%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	89%

SEHR GUT
Spannender und teilweise schwieriger Taktik-Shooter mit gelungenen Schauplätzen.



EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TESTINAUSGABE
Act of War: Gold Edition Enthält: *Act of War* und Erweiterung *High Treason*	Strategie	Atari	79%	€ 20,-	06/06
Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision	90%	€ 10,-	01/06
Dark Messiah of Might & Magic	Action	Ubisoft	92%	€ 17,-	12/06
Hitman: Blood Money	Action	Eidos	85%	€ 11,-	07/06
Jade Empire: Special Edition	Rollenspiel	Bioware	84%	€ 10,-	-
Just Cause	Action	Eidos	79%	€ 16,-	12/07
Prey	Ego-Shooter	Take 2	86%	€ 15,-	09/06
Rainbow Six: Vegas	Ego-Shooter	Ubisoft	87%	€ 14,-	02/07
Silent Hunter 4: Collectors Edition	Simulation	Ubisoft	80%	€ 30,-	06/07
Supreme Commander	Strategie	THQ	89%	€ 18,-	04/07
Titan Quest	Rollenspiel	THQ	82%	€ 10,-	08/06
Unreal Tournament 2004	Ego-Shooter	Atari	88%	€ 5,-	05/04



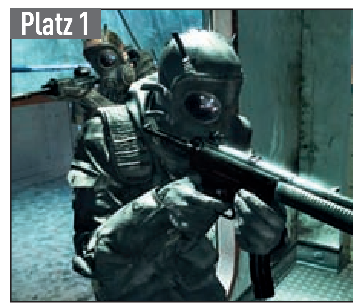






Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!

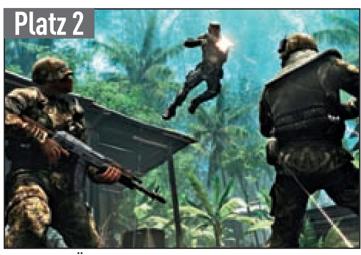


Call of Duty 4: Modern Warfare hat sich endgültig an die Spitze der Lesercharts vorgekämpft.

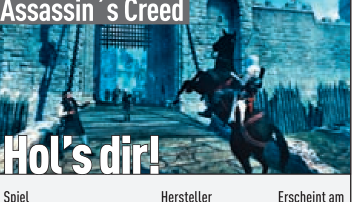
Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	▲ (4)	Call of Duty 4: Modern Warfare	1/2008	94%	Infinity Ward
2	■ (2)	Crysis	12/2007	92%	Crytek
3	▲ (8)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
4	▼ (3)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
5	▲ (13)	The Witcher	1/2008	86%	CD Projects
6	▲ (7)	C&C 3: Tiberium Wars	5/2007	86%	Electronic Arts
7	▼ (1)	Bioshock	10/2007	92%	Irrational Games
8	▲ (NEU)	Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	11/2007	72%	Blue Byte
9	▲ (11)	Half-Life 2: Episode Two	11/2007	85%	Valve
10	▼ (6)	Gothic 3	12/2006	85%	Piranha Bytes
11	▲ (14)	Company of Heroes	11/2006	90%	Relic Entertainment
12	■ (12)	Anno 1701	1/2007	88%	Related Designs
13	▼ (9)	Two Worlds	8/2007	87%	Reality Pump
14	▼ (15)	Hellgate: London	12/2007	81%	Flagship Studios
15	▼ (10)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice

Aufstieg ...

... eines Königreichs. Den Titel von *Die Siedler 6* nehmen unsere Leser wohl wörtlich: Als Neu-Einsteiger des Monats rangiert Blue Bytes Aufbau-Strategie-Titel auf Platz 8 und hat dabei Granaten wie *Half Life 2: Episode Two*, *Gothic 3* oder *Hellgate: London* hinter sich gelassen!



Crysis, der Über-Shooter von Crytek, rangiert nach wie vor unter den Top-Titeln unserer Leser.



Spiel	Hersteller	Erscheint am
Assassin's Creed	Ubisoft	März
Battlefield 2142: Deluxe Ed.	Electronic Arts	27. Februar
Command & Conquer 3: Kanes Zorn	Electronic Arts	März
Codename: Panzers – Cold War	THQ	7. März
Dawn of War: Soulstorm	THQ	März
Die Sims 2: Freizeitspaß	Electronic Arts	28. Februar
Frontlines: Fuel of War	THQ	29. Februar
Imperium Romanum	Kalypso	21. Februar
Lost: Das Spiel	Ubisoft	27. Februar
Rainbow Six: Vegas 2	Ubisoft	März
RTL Racing Team Manager	RTL Sports	13. März
So Blonde	dtp Entertainment	7. März

In Lebensgefahr: Gemeinsam drehen die Darsteller buchstäblich am Rad, um den Wasserfluss aufzuhalten.

»Mittagessen bei Hartz-IV-Empfängern.«

Mitch Wilkinson, der Widersacher von Gates, präsentiert ein Beweisstück im Fall Lincoln.

»Schauen Sie, meine Damen: Das sind Ihre Rechte.«

KINO Das Vermächtnis des geheimen Buches

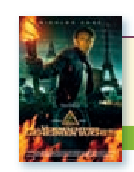
Wie kommt man an die geheimen Unterlagen des US-Präsidenten? Man entführt den Kerl! Am besten auf dessen Geburtstagsfeier.

ACTION | Genau das hat der Schatzsucher Benjamin Gates (Nicolas Cage) vor. Der Präsident besitzt nämlich ein Buch, das ausschließlich für die mächtigsten Männer der Welt bestimmt ist. Dessen Inhalt soll Gates helfen, den Namen seines Ururgroßvaters reinzuwaschen, der beim Attentat auf Abraham Lincoln im Jahre 1865 eine tragende Rolle gespielt haben soll. Nebenbei kommt Gates der verloren geglaubten Stadt Cibola der amerikanischen Ureinwohner auf die Spur. Außerdem übt er sich in Beziehungsproblemen mit seiner Angebeteten Abigail Chase (Diane Kruger). Seit *Das Vermächtnis der Tempelritter*, dem Vorgänger von *Das Vermächtnis des geheimen Buches*, hängt der Haussegen der beiden nämlich ein ganz klein wenig schief, Chase ist nur noch Gates' Ex.

ACTION SATT?

Erneut darf sich der Zuschauer auf eine temporeiche Schatzjagd einstellen – diesmal allerdings mit ein bisschen mehr Humor und weniger Action als im ersten Teil. Die scharfen Wortgefechte zwischen Gates und seiner Verflossenen sorgen immer wieder für einen Schmunzler, die verbalen Auseinandersetzungen von Gates' Eltern ebenfalls (Gates' Mom feiert ihren Erstauftritt). Allerdings verläuft die Entführung des US-Präsidenten beinahe völlig unspektakulär. Wir wollen ja nicht zu viel verraten, aber so wie es der Film darstellt, wäre zum Beispiel so was einfaches wie das Rasenmähen im heimischen Garten ein weitaus schwierigeres Unterfangen. An manchen Stellen ist die Handlung außerdem in etwa so logisch und nachvollziehbar wie Gespräche mit Frauen. Apropos: Genau mit diesen können Sie den Film auch ansehen. Für einen nicht allzu anspruchsvollen Kino-Abend mit seichter Action taugt der Streifen allemal.

Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	124 Minuten
WERTUNG:	GUT

DVD Big Nothing

Seinen Job zu verlieren, ist ganz schön unangenehm. Und wenn das am ersten Arbeitstag passiert, ist es sogar peinlich.

KOMÖDIE | Schon nach rund sechs Stunden fliegt der ehemalige Lehrer Charlie (David Schwimmer, bekannt aus der TV-Serie *Friends*) aus dem Call-Center, wo er soeben einen Job als Telefonist angenommen hat. Aus Verzweiflung lässt er sich von Gus (*Shaun of the Dead*, *Hot Fuzz*) zu einer nicht ganz legalen Nebenbeschäftigung überreden: Die beiden wollen den örtlichen Pfarrer um 100.000 Dollar erpressen. Hochwürden surft nämlich auf illegalen Pornoseiten rum und treibt noch andere nicht ganz bibelkonforme Sachen.

WIE DER ZUFALL ES SO WILL

Als plötzlich Gus' Freundin Josie dazustößt, diese die Forderung in Eigenregie auf 200 Riesen verdoppelt und der Pfarrer bei der Geldübergabe von Gus ins Land der Träume geschickt wird, gerät der Plan außer Kontrolle und die Katastrophe nimmt ihren Lauf. Spätestens wenn das Ganoven-Trio eine Leiche bei der Autofahrt verliert und Charlies Frau die drei aufs Polizeirevier mitnimmt (die Dame ist dummerweise der örtliche Sheriff), leidet der Zuschauer mit den Gaunern mit – und lacht sich dabei ob der lustigen Wendungen einen Wolf. Wermutstropfen: das Finale. Wäre das nicht so unpassend ernst, hätte *Big Nothing* sogar ein „Sehr gut" verdient.

Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	82 Minuten
WERTUNG:	GUT



»Gefährlich: Steinschlag.«

Charlie schleicht sich an den Hilfssheriff heran, um ihn außer Gefecht zu setzen.



DVD Timber Falls



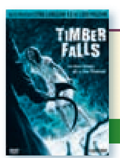
Ein Jäger reicht Mike und Sheryl einen selbst gebrauten Schnaps.



Eine der härteren Szenen im Film: Die Axt im Kopf lässt das Kunstblut fließen.

Im Schocker-Genre gibt es viele Glaskugeln und nur wenige Perlen. Diese hier sollten Sie sich ansehen.

HORROR | *Timber Falls* bedient in Top-Bildqualität fast alle Klischees des Horrorfilms: junge Leute alleine im Wald, entstellte Einsiedler mit fiesen Gartenwerkzeugen, blanke Brüste, Folter, Mord. Trotzdem liefert der Film frische und äußerst gelungene Ansätze. Die Städter Mike und Sheryl wollten nur etwas wandern, doch schon bald geht es ums nackte Überleben. Und Sheryl (Brianna Brown) sieht nicht nur nackt einfach zum Anbeißen gut aus. Zusammen mit ihrem Partner (Josh Randall) stolpert sie in ihren ganz persönlichen Albtraum. Was der arme Mike im Laufe des Films einstecken muss, geht auf keine Brontosaurierhaut. Ein spannender Horrorstreifen zum Mitleiden, irgendwo zwischen *Hostel*, den Filmen mit Jason und *The Hills Have Eyes*. Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	97 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT

DVD Taxidermia



Drama | „Die Fotze ist der gemeinsame Nenner." Das ist nur eine der vielen Lebensweisheiten aus *Taxidermia*. In diesem kranken Meisterwerk geht es um drei Generationen einer Familie von Geistesgestörten, ums Vögeln und ums Fressen – und Sie erleben die monumentalste Kotzszene aller Zeiten (Bild). (MG)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	90 Minuten
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

DVD Midsummer



Horror | Der 19-jährige Christian fährt wie jedes Jahr mit Freunden nach Schweden, um das Midsommar-Fest zu feiern. Doch diesmal wird der Urlaub überschattet vom Selbstmord, den seine Schwester Sofie kurze Zeit vorher begangen hat. Seltsame Dinge nehmen ihren Lauf ... Guter Horrorfilm mit toller Atmosphäre. (DB)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	94 Minuten
WERTUNG:	GUT

DVD Boy Eats Girl



Der untote Nathan geht einem seiner Leidensgenossen an den Kragen.

Dass die Iren anders ticken, ist ja bekannt. Das ist aber keine Entschuldigung für unlustige Komödien.

HORROR-KOMÖDIE | Aus Liebeskummer und ein bisschen aus Versehen erhängt sich der Schüler Nathan in seinem Zimmer. Trotzdem erwacht er am nächsten Morgen – verwirrt und hungrig – in seinem Bett. Des Rätsels Lösung: seine treusorgende Mutter, ein Buch über schwarze Magie und ein finsteres Ritual im heimischen Wohnzimmer, das den Knaben wiedererweckt hat. Was anschließend passiert, dürfte klar sein: Junge beißt anderen Jungen, der beißt wieder andere und am Ende ist die ganze Stadt voller Zombies. Bis dahin vergehen rund 50 langatmige Minuten, in denen nur bildschirmfüllend präsentierte Teenie-Brüste den Zuschauer für ein paar Sekunden erheitern. Die restlichen 27 Minuten ertrinken in Kunstblut und Plastikgedärmen. Wer die auf der Packung angepriesene Horror-Komödie erwartet, wird enttäuscht. Wie der Film *Die Nacht der lebenden Loser* kämpft der irische Zombie-Klamauk mit peinlich flacher Komik, die nur völlig debilen Zuschauern ein Lächeln entlockt. Die wenigen bitterbösen Gags, die tatsächlich zünden, reichen nicht für eine gute Wertung. Jürgen Krauß



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	77 Minuten
WERTUNG:	AUSREICHEND

DVD The Birthday



Horror | Norman Forrester wird zu einer Geburtstagsparty in ein Hotel eingeladen. Doch nichts ist, wie es scheint, nahezu alles an diesem Abend läuft schief. Gipfel des Ganzen ist eine satanische Sekte im Hotel, die das Ende der Welt erzwingen will. Mittelmäßiger Film mit einigen amüsanten Momenten. (DB)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	97 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

DVD War of the Living Dead



Horror | Dieses Zombie-Machwerk ist so mies, dass es schon wieder Spaß macht: Schauspielerisch erkennen Sie fast keinen Unterschied zwischen Zombies und Menschen. Glücklicherweise sehen die zuerst Genannten aber aus, als wären sie von blinden Kindern ohne Arme geschminkt worden. (MG)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	90 Minuten
WERTUNG:	MANGELHAFT

Dethklok



The Dethalbum | Eigentlich ist Dethklok gar keine Band, sondern so eine Art Gorillaz des Death-Metals. Bekannt geworden ist die fiktive Kapelle durch die US-Comic-Serie *Metalocalypse* – sämtliche Lieder wurden von ihrem Schöpfer Brendon Small geschrieben und mit zwei Musikern aufgenommen. Die 15 Werke bedienen alle Klischees der Metal-Szene und haben bei aller Härte immer eine ironische Note. Das Gegrunze ist stellenweise richtig melodiös und bietet feine Mitbrüll-Refrains. Eine witzige Scheibe, die jeder Metal-Fan im Schrank haben sollte. (RW)

LABEL	Adult Swim
WERTUNG:	SEHR GUT

Angels & Airwaves



I Empire | Der ehemalige Blink-182-Gitarrero Tom Delonge hat die Schnauze voll vom Gute-Laune-Punk und begibt sich mit seiner neuen Band auf für ihn ungewöhnliches Terrain: Mit sphärischen Gitarrenwänden und melancholischen Gesangslinien zeigt sich der Ex-Ohrwurm-Punker von seiner ernsten Seite. Am ehesten lässt sich die Musik als Mischung aus U2, Coldplay und Blink 182 beschreiben: verträumt und dennoch mit einer klaren Aussage. Eine homogene Platte, der allerdings herausstechende Hits fehlen. (RW)

LABEL	Geffen/Universal
WERTUNG:	GUT

Heaven Shall Burn



Iconoclast | Die stetig wachsende Fangemeinde darf sich freuen: Mit der neuen Platte besinnen sich die Metal-Core-Heroen wieder auf alte Tugenden und bestechen neben brutalen Brüllattacken durch herrliche Harmonien. Mit *Iconoclast* ist den Thüringern die große Wurst ... äh ... der große Wurf gelungen, denn selten wurde ein Haufen Lärm so formschön verpackt wie hier. Oft erinnert das Gebolze an die guten Bolt Thrower, ohne dabei wie ein billiger Abklatsch zu wirken. Wenn Sie mal wieder eine voll auf die Zwölf brauchen, ist diese Platte das Richtige! (RW)

LABEL	Century Media/EMI
WERTUNG:	GUT

Klassiker des Monats:

Ramones



Rocket to Russia | Schwarze Lederjacken und zerrissene Jeans sind das Markenzeichen der New Yorker Ur-Punker. Sie beeinflussten eine ganze Musik-Generation und erfanden den Punk-Rock. *Rocket to Russia* besticht durch 14 Hits, deren Magie bis heute ungebrochen ist. Herzstück ist die herrliche Stimme von Joey Ramone, der sich einen Traum-Refrain nach dem anderen aus dem Ärmel schüttelt. Hey ho let's go! (RW)

LABEL	Rhino/Warner
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Volbeat



»Kneipen sind seit dem Rauchverbot total öde.«

Von links: Michael Poulsen (Gesang, Gitarre), Thomas Bredahl (Gitarre), Anders Kjolholm (Bass) und Jon Larsen (Schlagzeug).

Mit ungeheuer viel Talent und Mut kreuzen vier Dänen klassischen Rock 'n' Roll und moderne Heavy-Metal-Elemente – das Ergebnis ist umwerfend.

ROCK THE REBEL/METAL THE DEVIL | Durch das zweite Studioalbum ändert sich im Leben von Bandgründer und Sänger Michael Poulsen einiges: Wegen des neuen Plattenvertrags bei Mascot bekamen die Herren ein größeres Budget zur Verfügung gestellt, das die Band Volbeat nicht wie andere Kollegen in Koks und Nutten investierte. Die Musiker zimmerten eine Produktion zusammen, die Fans der härteren Gangart in wilde Zuckungen versetzt. Gesanglich klingt Volbeat wie eine Mischung aus Life of Agony und Godsmack, wobei Poulsen einen eigenartigen Swing in der Stimme hat, der hier und da an den guten kalten Elvis oder Johnny Cash erinnert. Gebrüllt wird auf der Platte kein einziges Mal, dafür haut Ihnen Volbeat eingängige Melodien um die Ohren, die sich tief ins Unterbewusstsein graben. Als raues Gegenstück hinterlegt die Kombo die Gesangsharmonien mit treibenden und vor allem schnellen Metal-Riffs, die wegen der exakten Spielweise eine regelrechte Soundwand bilden. Die Platte zündet bereits beim ersten Durchlauf, garantiert aber wegen der sehr unterschiedlichen Lieder und des cleveren Songaufbaus auch auf lange Sicht erstklassigen Hörgenuss. Diese Band hat das Zeug dazu, ganz groß zu werden – wer sich selbst davon überzeugen will, schaut sich die Ausnahme-Truppe im Sommer auf ihrer Festival-Tour an. Live sind sie eine Macht! Ralph Wollner

LABEL	Mascot Records/Rough Trade
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Devildriver



»Gemein: Jemandem Enthaarungscreme in die Shampoo-Flasche füllen.«

Von links: Mike Spreitzer (Gitarre), John Boecklin (Schlagzeug), Dez Fafara (Gebrüll), Jeff Kendrick (Gitarre) und Jon Miller (Bass).

LABEL	Roadrunner/Warner
WERTUNG:	SEHR GUT



In elf brachialen Liedern macht Sänger Dez Farfara seiner Frustration Luft – und platzt dabei vor Wut.

THE LAST KIND WORDS | Der stark tätowierte Schreihals aus Los Angeles machte sich mit seiner Ex-Band Coal Chamber einen Namen in der Nu-Metal-Szene. Mit Devildriver fand Fafara zurück zu seinen Wurzeln und tauschte Baseball-Mützli und Eishockey-Trikot gegen lange Haare, Lederjacke und Nietenbänder. Sein krankes Organ lässt einen wahren Orkan auf den Hörer los, während Schlagzeuger John Boecklin das auditive Massaker mit hyperschnellen Doublebass-Attacken unterstreicht. Überhaupt fällt auf, dass sich Devildriver trotz aller Brutalität auf sehr hohem musikalischen Niveau bewegt. Harter Stoff für harte Männer! Ralph Wollner

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Sturm“ von Malm, finden Sie auf unserer DVD.



Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Kuckuck ist eigentlich Nu-Metal?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.

Beautiful Katamari



»Querkopf: der Mann im Mond.«

Der König bewertet Ihre Arbeit. Die Texte im Spiel sind englisch.

»Neue Folgen: *Dreckball Z.*«

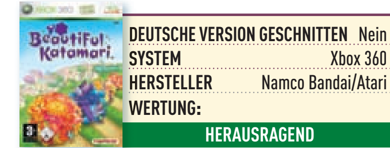
Die Kugel rollt durch eine Wohnung. Immer mehr Objekte bleiben daran kleben.

»Nach dem Honigbad rollte Hella von Sinnen shoppen.«

Ab einer gewissen Größe haften sogar Häuser an Ihrem Katamari.

Es gibt Spiele, die aussehen wie der letzte Mist. Viele sind dann tatsächlich auch der letzte Mist. *Katamari* ist anders.

GESCHICKLICHKEIT | Endlich erscheint diese Xbox-360-Videospielperle in Deutschland! Wie ein überdimensionaler Mistkäfer rollt der Spieler einen Katamari genannten Ball durch 13 Levels. An dem Katamari bleiben Objekte kleben, sodass diese Kugel nach und nach wächst. So gelangen Sie in zuvor unerreichbare Abschnitte und können immer größere Dinge aufrollen. Um weiterzukommen, erledigen Sie unter Zeitdruck Aufgaben, wie den Katamari zu einem bestimmten Durchmesser zu walzen oder nur heiße Objekte aufzusammeln. Die simple Spielidee erweist sich als Glücksgriff und Gute-Laune-Garant. Zwar geizen die Entwickler manchmal mit dem Zeitlimit und Ihre Kugel bleibt gelegentlich an einer Kante hängen, dennoch ist es eine wahre Freude, sich vom Miniknödel im Wohnzimmer zu einer 1,5 Millionen Kilometer großen, Planeten verschlingenden Monsterkugel zu mausern. Ein schräges Spiel, dessen Kauf sich lohnt. Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Namco Bandai/Atari
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Zack & Wiki



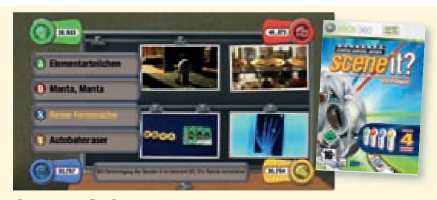
Des Rätsels Lösung auf der Spur: Zack schleppt bei Mondschein einen Schädel, Wiki schaut zu.

»Vibrationsalarm bei einem Handy für Gothic-Fans: Der Schädel brummt.«

***Zack & Wiki* ist ein Spiel, das wie der Albtraum eines Erwachsenen aussieht und einfach nur Spaß macht.**

ADVENTURE | Auf dem PC gibt es immer mal wieder ein nettes Rätselspiel, auf Konsole fast nie. *Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros* bildet die sehenswerte Ausnahme. Lassen Sie sich von der Knuddelgrafik nicht täuschen: Mit recht deftigen Puzzles wendet sich der Titel an *Monkey Island*- und *Geheimakte Tunguska*-Veteranen. Mit einem Wasserhahn Wasser aus einem Fischbild laufen zu lassen, ist beispielsweise einfach nur herrlich schräg. Ihre Geschicklichkeit testet das Spiel nur spärlich. Sie steuern Nachwuchspirat Zack und sein Propellerschwanz-Äffchen Wiki. In einem großen Kameraschwenk überschauen Sie den gesamten Level. Danach dürfen Sie sich den Kopf zerbrechen, wie Sie an die versteckte Schatztruhe kommen. Sogar einige Obermotze hausen auf den 24 Schauplätzen, die Sie abgrasen müssen, um den Schatz des Kapitäns Barbaros zu heben. Trotz unerfreulicher Sackgassen und Fruststellen lohnt sich das Abenteuer definitiv. Joachim Hesse

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Wii
HERSTELLER	Capcom Japan/Capcom
WERTUNG:	GUT



Scene it?

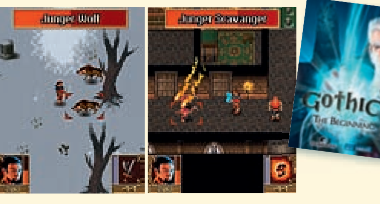
Quiz | Vier Knopf-Controller liegen dem Spiel bei, da kommt tatsächlich Quizshow-Atmosphäre auf. In diversen Raterunden testen Sie Ihr Filmwissen und Ihre Kombinationsgabe. Wer schnell richtig antwortet, bekommt Punkte. Die nächste Quiz-Evolutionsstufe wäre, einen Sprecher die Fragen vorlesen zu lassen. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	WXP/Microsoft
WERTUNG:	GUT

Glory Days 2

Action | Links steht die feindliche Armee, rechts stehen Sie mit Ihren Truppen. Können Sie mit Ihrem Hubschrauber oder Bomber die Gegner vernichten? Die anspruchsvolle Fortsetzung des Taktik-Shooters für den Game Boy Advance bietet 16 Levels als Kampagne und einen Mehrspielerteil. Ein liebevolles Pixelmassaker, das sogar eine 3D-Brille unterstützt. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	Odenis Studio/THQ
WERTUNG:	GUT



Gothic 3: The Beginning

Rollenspiel | Der Handytitel hat alles, was ein „echtes" Rollenspiel braucht, und für *Gothic*-Fans großen Wiedererkennungswert: Es warten bekannte Orte, Monster und Charaktere. Allerdings ist das Spiel knifflig und Sie brauchen wegen der liebevollen, aber fitzeligen Grafik gute Augen. Infos: www.gothic3mobile.com. (HFR)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Handy
HERSTELLER	Handygames/Jowood
WERTUNG:	GUT



Omega Five

Action | Vier lange Levels, tausende Gegner und jede Menge Spaß: Die 360-Download-Entwicklung brennt für 2D-Liebhaber ein Projektil-Feuerwerk ab. Sie drehen sich in alle Himmelsrichtungen und schicken eine Feindformation nach der anderen in die Kanonenfutterhölle. Das ist Ballern auf ganz hohem Niveau. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Natsume/Hudson
WERTUNG:	SEHR GUT



Das frühe Modell eines Commodore 64, umrahmt von einem Kult-Joystick Competition Pro und diversen Spielehits.

»Toaster waren in den Achtzigern noch kompliziert.«

DER „BROTKASTEN“

Commodore 64

AUF DVD PC ACTION SPIELT

Hätte es den C64 nicht gegeben, wäre uns Scooter, die Plärrhanseltruppe des Todes, eventuell erspart geblieben. Kein Witz, Synthesizer-Quäler Rick J. Jordan gibt zu: Seine Erfahrungen mit dem Commodore schufen die Grundlage dafür, dass er heute mit elektronischer Tanzmusik Geld verdient. Erst lernte er den 64er-Soundchip SID und dann Sänger H.P. Baxxter kennen. 1993 gründeten die beiden die Band Scooter. Der Rest der Tragödie ist bekannt.

Kurzgeschichte

Datenschutz war gestern. Wir verraten Ihnen die wichtigsten Fakten im Überblick.

Name	C64 (umgangssprachlich auch „64er“)
Hersteller	Commodore
Herkunftsland	Vereinigte Staaten von Amerika
Erschienen	1982
Veröffentlichte Spiele	5.000
Erstes Spiel	Wer's weiß, gewinnt 'nen Kaugummi
Hauptprozessor und Takt	6510-Prozessor mit 0,985248 MHz
Auflösung	320x200
Farben	16

Links extrem

Nicht nur wir kennen uns aus. Diese Internetseiten empfehlen wir zur weiteren Lektüre.

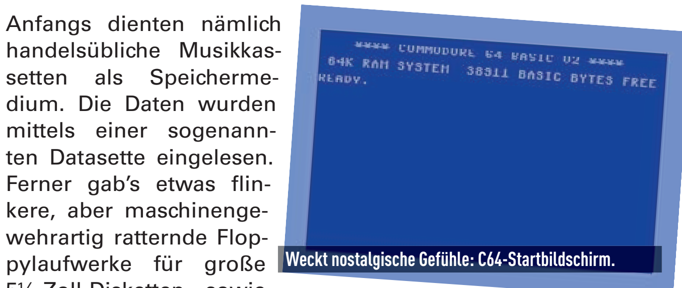
www.64er.de/index_p.php	Praktische Datenbank; Forum
www.64apocalypse.com	Tests; „Best games ever“; Forum
www.c64-wiki.de	Portal, das sozusagen Wissen schafft

WIE GESCHNITTEN BROT …

Doch der „Brotkasten“, so nannten Spieler den in der ersten Baureihe beigefarbenen, unförmigen Rechner liebevoll, bescherte der Welt nicht nur Pest und Cholera. Nein, trotz gerade mal 64 Kilobyte Arbeitsspeicher (ein heutiger Durchschnittsrechner hat den rund 33.000-fachen Wert) beglückte er die Daddler von damals mit Tausenden von ansehnlichen Spielen – es gibt Gesamtschätzungen von jenseits der 15.000 Stück, die wir allerdings für unglaubwürdig halten. Fest steht, dass kein Computer häufiger verkauft wurde: Der 64er soll unterschiedlichen Quellen zufolge weltweit 17 bis 23 Millionen Mal über die Ladentheke gegangen sein. Die ersten Klassespiele für den zunächst knapp 1.500 Mark teuren Rechner hießen *Fort Apocalypse*, *Mask of the Sun*, *Choplifter* und *Wizardry*.

LAAAAAAAAAAAAANGE LADEN

C64-Besitzer waren geduldige Menschen. Mussten sie sein. Wer ein Spiel lud, konnte zwischenzeitlich locker den Hund ausführen, einen Pulli stricken und dreimal seine kleine Schwester verprügeln. Nicht selten dauerte es 15 bis 30 Minuten, ehe das Spiel startete. Anfangs dienten nämlich handelsübliche Musikkassetten als Speichermedium. Die Daten wurden mittels einer sogenannten Datasette eingelesen. Ferner gab's etwas flinkere, aber maschinengewehrartig ratternde Floppylaufwerke für große 5¼-Zoll-Disketten sowie Soft- und Hardware, die die Ladezeiten noch mal ums Zehn- bis 20-fache verkürzten. Einige Spiele erschienen als Steckmodul, hier entfiel die lästige Laderei.



Weckt nostalgische Gefühle: C64-Startbildschirm.

SPRACHBEGABT

Der erwähnte Soundchip SID war revolutionär. So schaffte es der deutsche Musiker Chris Hülsbeck im Spiel *Turrican* mit Programmiertricks, den C64 zu einer fünfstimmigen Soundausgabe zu bewegen. Echte Sprachausgabe begeisterte besonders in den Titeln *Impossible Mission*, *To Be on Top* und *Ghostbusters*. Als Grafikhämmer galten vor allem *Defender of the Crown* und *Turrican 2: The Final Fight*. Die Zeit, als König Commodore regierte, war eine ganz besondere. Es existierte eine riesige Raubkopiererszene. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften griff sogar hin und wieder auf gecrackte Versionen zurück, wenn sie potenziell „gewaltverherrlichende“ Software bewertete. Unter Jugendlichen entstand eine Art von Sport, wenn es um das Knacken urheberrechtlich geschützter Spiele ging. Sie setzten vor die Programme zum Teil enorm aufwendige Vorspänne, priesen sich in Laufschriften ob ihrer unfassbaren Coolness und grüßten befreundete Cracker-Gruppen. Ein Anwalt namens Günter Freiherr von Gravenreuth verdiente gar seine Brötchen unter anderem als Raubkopierer-Jäger. Und Leser tippten seitenweise Programmcodes (sogenannte Listings) aus Computermagazinen ab. Man stelle sich vor, wir würden die aktuelle Vollversion *Earth 2160* nicht auf DVD anbieten, sondern Sie müssten mühsam den Quelltext abschreiben – irgendwie ein lustiger Gedanke, oder?

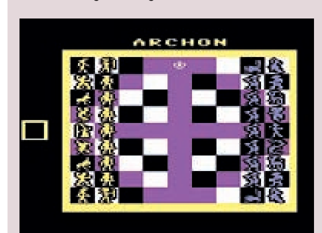
Harald Fränkel

Anspieltipps der Redaktion

Wenn schon olle Kamellen, dann bitte nur die besten! Wir haben Vorschläge für Sie parat.

1 Archon: The Light and the Dark

ACTION/STRATEGIE | *Archon* ist quasi Action-Schach. Es gilt, Krieger, Zauberer und Fan-



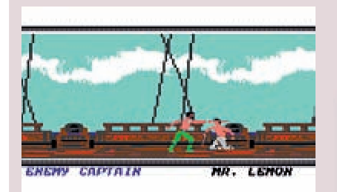
tasy-Wesen strategisch klug über ein Spielbrett zu bewegen. Treffen sich zwei Feinde auf einem Feld, kommt es zum Kampf, den Sie per Joystick austragen. Meist sind das Ballergefechte. Einige Spielfiguren haben dagegen Nahkampfwaffen oder besondere Fähigkeiten. Wir meinen: *Archon* wäre eine Neuauflage mit Ego-Shooter-Elementen wert!



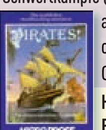
HERSTELLER Electronic Arts
ERSCHEINUNGSJAHR 1984

2 Sid Meier's Pirates!

WIRTSCHAFTSSIMULATION | Kult-Designer Sid Meier bezeichnete sein Spiel früher als



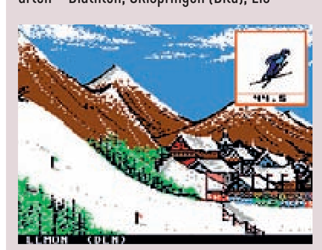
„Action-Adventure-Simulation", heute würde man kurz WiSim sagen. Sie schippern als Piratenkapitän plündernd und Handel treibend über die Meere, um reich zu werden. Actionsequenzen wie Schiffsgefechte und Schwertkämpfe (Bild) lockern das Geschehen auf. *Pirates!* ist neben dem originellen *M.U.L.E* (1983) die C64-WiSim schlechthin!



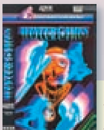
HERSTELLER Microprose
ERSCHEINUNGSJAHR 1987

3 Winter Games

SPORT | Hier absolviert man sechs Sportarten – Biathlon, Skispringen (Bild), Eis-



schnelllauf und Bobfahren etwa. Gefragt ist nicht stupides Tastenhämmern, sondern Geschick und Rhythmusgefühl. *Winter Games* steht in der Tradition vieler erstklassiger C64-Sportspiele wie *Summer Games, California Games, Decathlon, International Soccer* (Video auf DVD), *Microprose Soccer* oder *Leaderboard*, um nur einige zu nennen.



HERSTELLER Epyx
ERSCHEINUNGSJAHR 1985

4 The Great Giana Sisters

JUMP & RUN | Wegen der tollen Spielbarkeit in Verbindung mit der guten Grafik und der



eingängigen Musik von „Soundmagier" Chris Hülsbeck ist dieser Titel einer der besten C64-Hüpfer (weitere Beispiele: *Bubble Bobble, Rainbow Island, Impossible Mission*). Aufgrund der Ähnlichkeit mit *Super Mario Bros.* beschritt Nintendo den Klageweg und *Giana Sisters* verschwand vom Markt. Deshalb hat es heute einen hohen Sammlerwert.



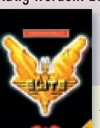
HERSTELLER Rainbow Arts
ERSCHEINUNGSJAHR 1987

5 Elite

SIMULATION | Im Weltraumspiel *Elite* verkörpern Sie einen Piloten, der anfangs ein



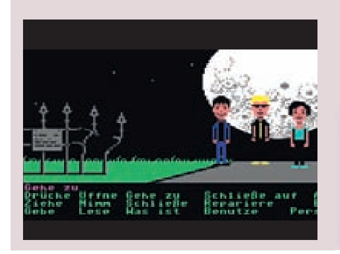
popeliges Pimmelschiff besitzt, das er im Lauf der Zeit immer weiter aufmotzt. Zunächst, indem er Handel treibt. Später bauen Sie auf Asteroiden Metalle ab oder führen Gefechte, wenn Sie Piraten jagen oder als ebensolcher tätig werden. *Elite* war eines der ersten Computerspiele, die es ermöglichten, sich frei in einer 3D-Umgebung zu bewegen.



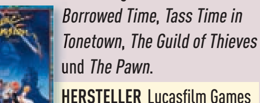
HERSTELLER Firebird Software
ERSCHEINUNGSJAHR 1985

6 Maniac Mansion

ADVENTURE | Das verrückte Abenteuer *Maniac Mansion* war eines der ersten



Adventures mit grafischer Point&Click-Steuerung. Es glänzt vor allem durch seinen irren Humor. Heute noch gibt es Leute, die nach dem Kettensägenbenzin suchen! Bei folgenden Titeln schnalzen C64-Veteranen fast genauso mit der Zunge: *Zak McKracken, Borrowed Time, Tass Time in Tonetown, The Guild of Thieves* und *The Pawn*.



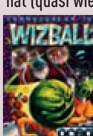
HERSTELLER Lucasfilm Games
ERSCHEINUNGSJAHR 1987

7 Wizball

ACTION | Die typischen C64-Horizontal-Shooter-Kracher heißen *R-Type, Katakis* oder



Uridium. *Wizball* war etwas Besonderes. Zum einen wegen der für damalige Verhältnisse spektakulären Grafik und Soundeffekte. Zum anderen steuert man einen magiebegabten Typen, der die Form einer Kugel angenommen hat (quasi wie Dschungelschwabbel Dirk Bach). Während des Ballerns gilt es, Farben (!) und diverse Extras einzusammeln.



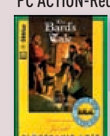
HERSTELLER Thunder Mountain
ERSCHEINUNGSJAHR 1987

8 The Bard's Tale: Tales of the Unknown, Volume 1

ROLLENSPIEL | Neben *Ultima* gilt *The Bard's Tale* als Urvater des Computerrollenspiels – zu



einer Zeit, in der man mangels Automatikfunktion Karten noch mit Papier und Stift selbst zeichnete. Sound galt im Genre als Luxus. Immerhin waren schon einige Gegner im mickrigen Grafikfenster animiert, wow! Um PC ACTION-Redakteur Wolfgang Fischer zu einer Erektion zu verhelfen, erwähnen wir noch *Wasteland* als wichtiges C64-Rollenspiel.



HERSTELLER Electronic Arts
ERSCHEINUNGSJAHR 1985

9 Pitstop 2

RENNSPIEL | Es gibt nicht viele wirklich gute Rennspiele für den Commodore 64. Definitiv



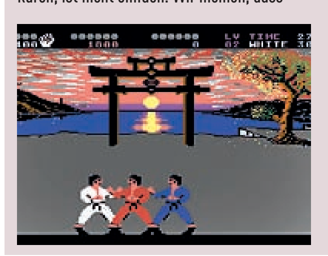
dazu gehören *Test Drive, Stunt Car Racer* und eben *Pitstop 2*. Das zuletzt Genannte kann man dank des geteilten Bildschirms (siehe Screenshot) sogar zu zweit an einem Rechner daddeln. Der Hammer aber ist, dass Spritverbrauch und Reifenabrieb eine große Rolle spielen, was für damalige Verhältnisse für actionreiche und spannende Boxenstopps sorgte.



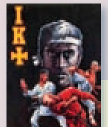
HERSTELLER Epix
ERSCHEINUNGSJAHR 1984

10 International Karate +

KAMPFSPIEL | Den besten C64-Prügler zu küren, ist nicht einfach. Wir meinen, dass



International Karate + gegenüber der *Last Ninja*-Reihe, *The Way of the Exploding Fist* und Konsorten sowie *Karateka* knapp die Nase vorn hat. Erinnern Sie sich? Bei *IK+* hauen sich drei Kämpfer unter Zeitdruck in die Fresse. In Zwischenrunden gilt es, Metallkugeln abzuwehren und Bomben wegzuzucken, um Bonuspunkte zu sammeln.



HERSTELLER Electronic Arts
ERSCHEINUNGSJAHR 1987

GAMER DREAM 705



- NVIDIA® 750i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8400GS 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL



Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	679 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	699 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	779 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	999 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	779 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1379 €

679,€

GAMER DREAM 745



- NVIDIA® 750i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Apollo Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

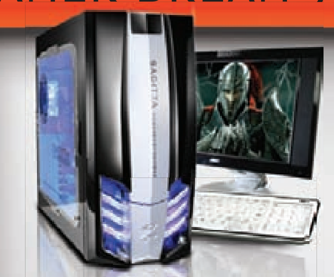
FARBAUSWAHL



Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	879 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	899 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	979 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1199 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	979 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1589 €

879,€

GAMER DREAM 765



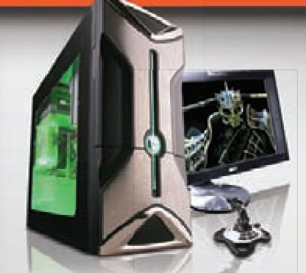
- NVIDIA® 750i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehause
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 750GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 8800GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	999 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1019 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1109 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1329 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1109 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1709 €

999,€

GAMER DREAM 855



- NVIDIA® 750i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Xion III Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 8600GT 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	799 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	819 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	909 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1129 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	909 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1509 €

799,€

GAMER DREAM 875



- NVIDIA® 750i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Hush Silent Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- ATI® Radeon™ HD3870 X2 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick

FARBAUSWAHL

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	1179 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1199 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1289 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1509 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1289 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1889 €

1179,€

GAMER DREAM 885



- NVIDIA® 780i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Smilodon Gaming Gehause
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 750GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9800GX2 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	1399 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1429 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1529 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1749 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1529 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	2129 €

1399,€

0800-7979-795

Extrem genial.
Extrem unterhaltsam.

iBuypower empfiehlt Windows Vista™ Home Premium Edition







GAMER FX - 920Z



- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
  - Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8600GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 4x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

FARBAUSWAHL

949,€

T7500 (4 MB L2Cache, 2.0GHZ)	949	€
T7700 (4 MB L2Cache, 2.2GHZ)	1029	€
T7800 (4 MB L2Cache, 2.4GHZ)	1199	€

GAMER FX - 970

- 17 Zoll 16:10 WXGA LCD 1680x1050
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
  - Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8600GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 3x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 3-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

FARBAUSWAHL

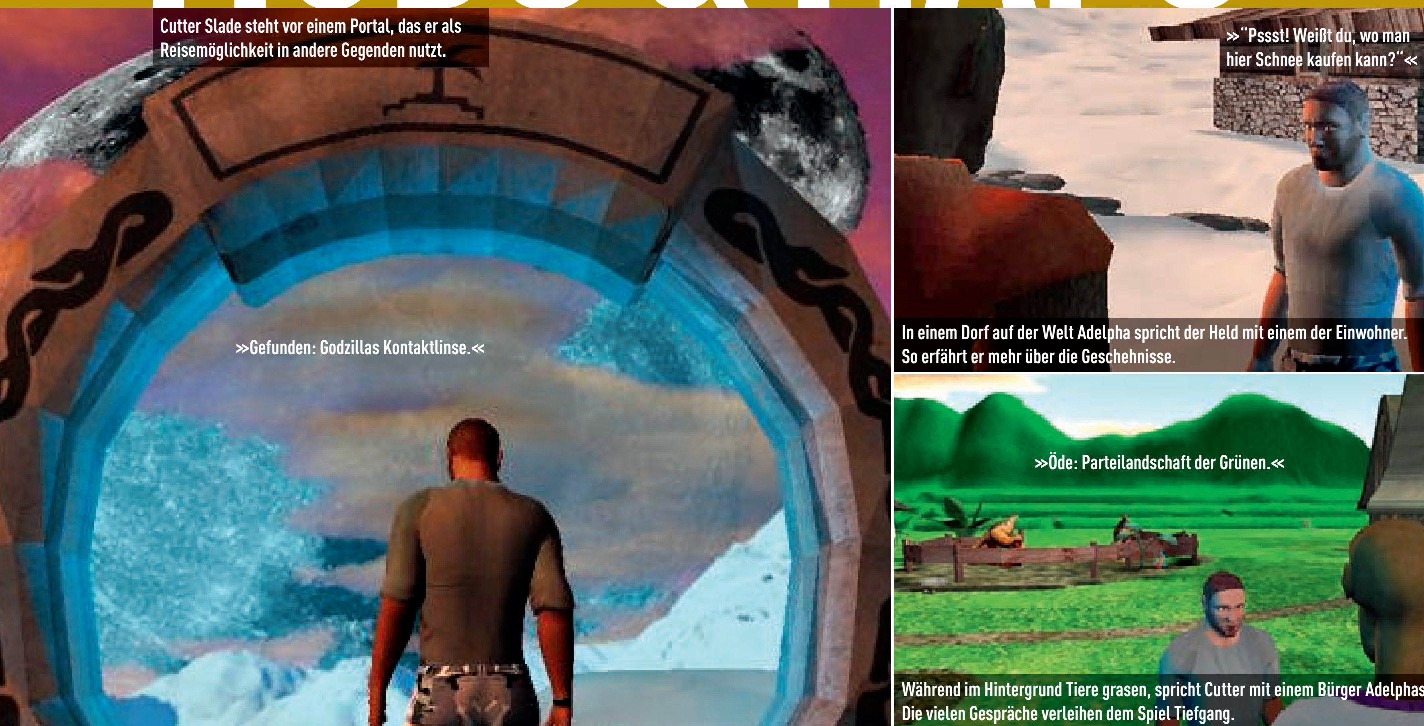
1149,€

T7500 (4 MB L2Cache, 2.0GHZ)	1149	€
T7700 (4 MB L2Cache, 2.2GHZ)	1229	€
T7800 (4 MB L2Cache, 2.4GHZ)	1399	€

www.iBUYPOWER.de



Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzlichen MwSt. zzgl Versand. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13BGB innerhalb von 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und orginal verpackten Zustand. Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebot enthalten.



Cutter Slade steht vor einem Portal, das er als Reisemöglichkeit in andere Gegenden nutzt.

»Gefunden: Godzillas Kontaktlinse.«



»"Pssst! Weißt du, wo man hier Schnee kaufen kann?"«

In einem Dorf auf der Welt Adelpha spricht der Held mit einem der Einwohner. So erfährt er mehr über die Geschehnisse.

»Öde: Parteilandschaft der Grünen.«

Während im Hintergrund Tiere grasen, spricht Cutter mit einem Bürger Adelphas. Die vielen Gespräche verleihen dem Spiel Tiefgang.

CRYSIS

Das wird der Reiser

Latschen Sie erneut durch die außerirdische Welt Adelpha und halten Sie eine Katastrophe auf.

OPEN OUTCAST | Zu einer Zeit, als viele PC ACTION-Leser gerade das Abc lernten, begab sich ein mutiger Held auf die Reise, um eine fremde Welt zu retten. Sein Name Cutter Slade hört sich nicht nur saucool an, der Typ ist auch ein knallharter Haudegen, der vor nichts zurückschreckt. Im Titel *Outcast* vom Entwicklerstudio Appeal machte sich Cutter 1999 auf die Suche nach einer vermissten Sonde. Diese war in der Welt Adelpha gestrandet und drohte, alles Leben auszulöschen. Um sein Ziel zu erreichen, brauchte der Recke die Hilfe der Einwohner, deren Vertrauen er sich erst verdienen musste.

FORTSETZUNG FOLGT

Outcast gehörte zur Jahrtausendwende zu den herausragenden Spielen und scharte eine große Fanbasis um sich. 2001 kündigten die Entwickler eine offizielle Fortsetzung mit dem Titel *Outcast: The Lost Paradise* an, die jedoch kurz darauf eingestellt wurde. Ein Mod-Team möchte nun endlich neue Abenteuer in diesem faszinierenden Universum erschaffen. Auf Basis der Cry-Engine 2 werkelt Phillip Kunze mit seinem Eternal-Outcasts-Team an dem interessanten Projekt. Wieder schlüpfen Sie in die Haut von Cutter Slade und kehren in die außerirdische Welt Adelpha zurück. Dort besuchen Sie nicht nur aus dem ersten Teil bekannte Orte, sondern auch völlig neue Gegenden. Die Geschichte dreht sich um Albträume, die Cutter Slade plagen. Visionen von der Zerstörung Adelphas führen den Helden zurück in diese fantastische Welt. Hier stellt er fest, dass sein erster Besuch einen größeren Einfluss hatte, als er glaubte. Eine erste Techdemo lässt Sie bereits zwei Orte erkunden. Da das Team derzeit aber auf die neue Grafik-Engine umsattelt, repräsentieren die gezeigten Screenshots nicht die fertige Mod. Ein Erscheinungstermin für *Open Outcast* steht noch nicht fest. Andreas Bertits

Info: www.openoutcast.org



»Hat aus dem Fenster gepinkelt: Frau Holle.«

In der Schneeregion betrachtet der Held den malerischen Sonnenuntergang.

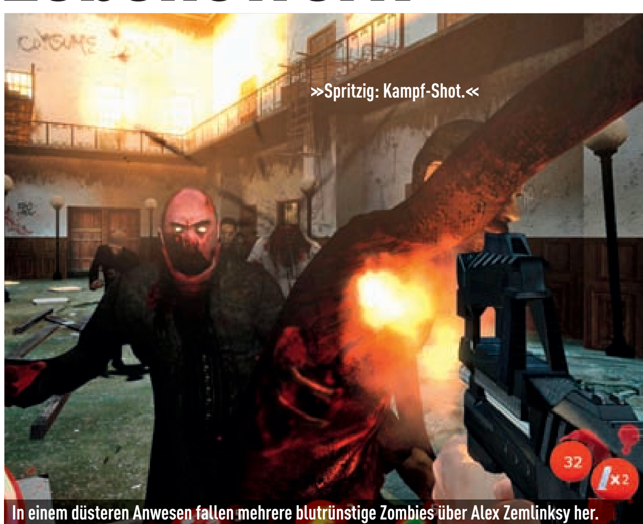


»Unter der Lupe: Eis.«

Ein erstes Bild mit der neuen Engine: ein Portal in einer Eislandschaft. Wahnsinn!

HALF-LIFE 2

Lebenswerk



»Spritzig: Kampf-Shot.«

In einem düsteren Anwesen fallen mehrere blutrünstige Zombies über Alex Zemlinksy her.

Nicht nur Alzheimer-Patienten ist die Vergangenheit schleierhaft. Auch Sie haben Ihr Gedächtnis verloren.

GET A LIFE | Die von der Community lang erwartete Mod *Get a Life* hat den Status der internen Beta erreicht und erscheint hoffentlich in Kürze. Bei der Komplettkonvertierung für *Half-Life 2* hüpfen Sie in die virtuellen Stiefel des Helden Alex Zemlinsky, der seiner geheimnisvollen Vergangenheit auf die Spur kommen will. Die 24 Karten sollen rund elf Stunden Spielzeit bieten. Während dieser richten Sie bis zu zehn dicke Wummen auf Ihre Gegner und agieren sogar in Schleichpassagen. Marc Brehme

Info: www.getalife-mod.com

Die Konzeptzeichnung zeigt, wie sich Kim mit einer Fackel gegen angreifende Monster wehrt.



»Immer mit der Ruhe. Ihre Chili-Zuckerwatte ist ja schon fertig!«

UNREAL TOURNAMENT 3

Studentenfutter

Wenn Sie, Uni-Absolvent Sid, nicht als Mittagessen böser Monster enden wollen, vernichten Sie den Geist der Insel!

NEMESIS | Geschichtsstudium? Das klingt so langweilig, wie in einem *Playboy* nur die Artikel zu lesen. Deshalb – und um endlich mal Ihre Doktorarbeit zusammenzuklatschen – machen Sie sich in der *UT 3*-Komplettkonvertierung als Ex-Student Sid auf, um auf den Andaman-Inseln hinter alten Stämmen herzuforschen. Dabei begleitet Sie Ihr Betthäschen Kim. Und das ist auch gut so, denn in den Inselhöhlen werden Sie erst von vielen Leichen und dann von fiesen Monstern überrascht und müssen mit Revolver, Schrotflinte, Dynamitstangen und Maschinenpistole ums nackte Überleben kämpfen. Die Mod ist seit November in Entwicklung, ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest. Marc Brehme

Info: www.moddb.com/mods/10203/nemesis

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
Forgotten Hope 2	1,2 GB	www.forgottenhope.bf1942files.com	114	SEHR GUT
Project Reality 0.7	1,9 GB	www.realitymod.com		SEHR GUT
Slaughter 0.39	71 MB	www.freewebs.com/slaughtermod		GUT
COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS				
CnC Reformed 1.6	4 MB	http://cnc3center.110mb.com/cnc3reformed.html		GUT
Global Liberation 1.8	21 MB	http://globalmodseries.110mb.com		GUT
Tiberium Wars Advanced 1.41	2 MB	www.thundermods.net		SEHR GUT
CIVILIZATION 4				
Dragonia 2 Beta 1	272 MB	www.diabolicstudios.net		SEHR GUT
CRYSIS				
Official Tournament Mappack	187 MB	www.crymod.com	114	SEHR GUT
DIABLO 2				
Back to Hellfire	155 MB	http://bth.d2mods.com		SEHR GUT
DOOM 3				
The Dark Mod: The Thief's Den	197 MB	www.thedarkmod.com	116	SEHR GUT
FAR CRY				
The Delta Sector Beta 0.9	386 MB	http://tds.platinumgold.de	116	SEHR GUT
GTA SAN ANDREAS				
San Vice Beta 3	161 MB	www.san-vice.de.vu		SEHR GUT
HALF-LIFE				
Blue Shift Coop	1 MB	http://www.hlcoop.clan.pro		GUT
Half-Life Residual Point	98 MB	http://blog.naver.com/toxagen		SEHR GUT
Paranoia 1.2	185 MB	http://paranoia.level-design.ru	118	SEHR GUT
Ragnarok Arena Beta 3	138 MB	www.ragnarokarena.com		SEHR GUT
HALF-LIFE 2				
Age of Chivalry	617 MB	www.age-of-chivalry.com		HERAUSRAGEND
Fistful of Frags 1.1	228 MB	www.fistful-of-frags.com	117	SEHR GUT
Half-Life 2: Rave	91 MB	www.ethocybin.com		BEFRIEDIGEND
Insurgency Beta 2.0e	821 MB	www.insmod.net		SEHR GUT
Mammouth Party Beta 2.5	69 MB	http://mammouthparty.free.fr		BEFRIEDIGEND
Residual Error: City 34 vol. 1	133 MB	http://blog.naver.com/toxagen		BEFRIEDIGEND
Synergy Beta 1.1	185 MB	www.synergymod.net		SEHR GUT
The Lighthouse	74 MB	www.hlportal.de	116	SEHR GUT
Zombie Panic 1.01b	679 MB	www.zombiepanic.org		SEHR GUT
NEVERWINTER NIGHTS 2				
Herz der Finsternis	128 MB	www.felinefuelledgames.de	119	SEHR GUT
MAFIA				
Footpath & Road Mod v2.3	1 MB	www.moddb.com/mods/10158/footpath-amp-road-mod		BEFRIEDIGEND
QUAKE 4				
Hardqore	185 MB	http://hardqore.planetquake.gamespy.com	114	SEHR GUT
Q4E	84 MB	www.moddb.com/mods/10467/quake-4-evolved		GUT
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
Galactic Resurrection: Republic Troopers	16 MB	http://gr.swmodding.com		GUT
UNREAL TOURNAMENT 3				
Bombing Run	34 MB	www.relicsut.com		SEHR GUT
Bouncy Rockets Mutator 1.1	1 MB	www.moddb.com/mods/10511/bouncy-rockets-mutator		GUT
Ripper Lite Mutator	1 MB	http://fraghouse.beyondunreal.com		SEHR GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Parrot	16 MB	www.buffed.de	114	SEHR GUT

Geh ins Netz!



Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.
Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

»Machte bei *Pimp my Ride* mit: Stephen Hawking.«

Der Endgegner des ersten Levels greift aus der Luft an und hält selbst mehreren Raketen stand.

»Merke: Ketchup-Flaschen nur mit geschlossenem Deckel schütteln!«

Mit der Kettensäge teilt der Held einen anstürmenden Strogg-Krieger.

QUAKE 4

Ganz neue Dimensionen

AUF DVD
VIDEO

Die Strogg sind wieder da. Schlüpfen Sie in die Rolle mutiger Soldaten und halten Sie die Außerirdischen auf!

HARDQORE | Aufgepasst, liebe Leser! Wir geben Ihnen in dieser PC ACTION-Ausgabe genau das, was Sie wollen! *Hardqore*! Tja, wenn Sie jetzt denken, wir packen ein Nackedei-Filmchen auf unsere DVD, dann sind Sie uns schön auf den Leim gegangen. Nicht anfangen zu weinen! Denn die Modifikation *Hardqore* für *Quake 4* ist auch was Feines. Was ganz Feines sogar. Für den Fall, dass Sie sich wundern: Wir hatten eine Demo-Version dieser Mod schon mal auf der DVD der Ausgabe 1/07. Inzwischen veröffentlichte das Team die finale Version, die satte elf Levels enthält.

GESCHICHTSSEKUNDE

Die Geschichte ist so schnell erzählt, wie PC ACTION-Redakteure mit ihren Ferraris mittags zur Arbeit gelangen: Nach den Geschehnissen in *Quake 4* erfand die Menschheit Teleporter, die es ihr ermöglichten, Truppen direkt ins Feindgebiet zu transportieren. Dies wendete das Blatt im Krieg gegen die außerirdischen Strogg zugunsten der Homo sapiens. Sie übernehmen die Rolle von knallharten Soldaten, die sich direkt mitten in die Schlachtfelder beamen lassen. Mutig oder blöd? Das überlassen wir Ihnen, spaßig ist es auf alle Fälle. Der Clou an der Geschichte: *Hardqore* ist kein Ego-Shooter. Wie jetzt? Aber es ist doch eine Modifikation für *Quake 4*! Ja, trotzdem erkennen Sie Raven Softwares Spiel nicht wieder. Denn die neuen Abenteuer erleben Sie, indem der Held von links nach rechts über den Bildschirm rennt (in manchen Levels auch mal von rechts nach links). Das Spielgeschehen erinnert an 2D-Jump&Shoot-Spiele. Wie auf einer Art vorgegebenem Pfad oder Schienen läuft der Protagonist also durch die Levels. Wie sollte es anders sein, ihm stellen sich alle paar Meter fiese Strogg in den Weg. Also Knarre auspacken und die Brut wegrotzen. Dabei steuern Sie mit den Tasten W, A, S und D die Figur und zielen mit der Maus. Auch für Sonderschüler und Frauen einfach zu bedienen.

3D IN 2D

Dass der Held nur so viel Bewegungsfreiheit wie Wolfgang Schäuble hat, bedeutet nicht, dass die dritte Dimension ungenutzt bleibt. Zum einen handelt



Die Strogg nehmen den Spieler in einer Station in die Zange, während Bomben vom Himmel fallen.

Von überall greifen die hinterlistigen Feinde an. Hier heißt es schnell reagieren.

Mario bebt!

Auf den Spuren des italienischen Klempners mit der roten Mütze ballern Sie sich durch einen bunten Extra-Level.

Dass die Macher von *Hardqore* lustige Gesellen sind, beweist der Extra-Level, den sie für ihre *Quake 4*-Modifikation entwickelt haben. Darin hüpfen Sie wie Super Mario auf dem Nintendo durch qietschbunte Levels. Springen Sie mit dem Kopf gegen in der Luft schwebende Felsen, die ein Fragezeichen als Symbol haben, erhält der Protagonist dadurch etwas Besonderes. Sei es bessere Rüstung, Heilung oder eine neue Waffe. Auch die bekannten Röhren aus Nintendos Klempner-Saga sind auf der Karte vertreten. Genau genommen handelt es sich um eine Nachbildung des ersten Levels von *Super Mario Bros.*, das 1985 für das NES erschien. Die Karte enthält auch eine völlig abgedrehte Metal-Fassung der Originalmusik. Allerdings kämpfen Sie weiter gegen Strogg und nicht gegen überdimensionale Schildkröten. Aus lizenzrechtlichen Gründen finden Sie diesen Bonus-Level nicht auf unserer DVD. Laden Sie es sich am besten unter diesem Link herunter: http://hardqore.planetquake.gamespy.com.



Der Spieler feuert im *Super Mario*-Level auf einen Strogg, während er aus der Luft angegriffen wird.

es sich um eine 3D-Engine, das heißt, alle Objekte sind auch dreidimensional dargestellt. Zum anderen finden Angriffe von überall statt. Fliegende Strogg feuern aus der Luft, Türen im Hintergrund öffnen sich und Feinde strömen nach vorn. An einigen Stellen werden Sie von Teleportern auf eine Ebene im Hintergrund transportiert. Hier sehen Sie Ihren Recken ganz klein, weit weg und kämpfen sich voran, bis Sie wieder in den Vordergrund gebeamt werden. Übrigens verzichten Sie nicht auf die bekannten Sprung-Plattformen. An diesen hüpft der Held meterhoch und -weit, während er ein erfreutes „Yippiee!!" von sich gibt.

GREIF ZU DEN WAFFEN!

Der Gegner erwehren Sie sich mit diversen Waffen. Maschinengewehr, Raketenwerfer, Schrotflinte, Hyperblaster und Kettensäge bieten genug Spielraum, den lästigen Strogg ordentlich einzuheizen. Bis auf den Raketenwerfer haben alle Wummen unendlich Munition. Endlich dagegen ist das Abenteuer an sich, denn nach elf Levels begegnet Ihnen der Obermotz. Bis Sie dem fiesen Kerl allerdings gegenüberstehen, reisen Sie durch viele interessante Orte. Beispielsweise eine grausige Strogg-Fabrik, in der Menschen wie im Hauptspiel *Quake 4* oder dem Bundestag in hirnlose Kreaturen verwandelt werden. Überall hängen Körper, von denen einige sogar noch zucken. Kommen Sie schließlich in die tieferen Regionen des Ortes, waten Sie durch Blut und Abwasser, während Ihnen Zombies ans virtuelle Leder wollen. Im Hintergrund pulsiert ein riesiges Herz. Besonders spektakulär stellt sich der Level dar, in dem Sie auf der Hülle eines Raumschiffs herumspazieren. Weit entfernt fliegen weitere Kreuzer vorbei, Planeten kommen in Sicht. Sie sehen eine Weltraumschlacht toben, während Sie wild um sich ballern, um die Strogg aufzuhalten. Jeder Ort wartet übrigens mit solchen interessanten Hintergrund-Animationen auf. Im ersten Level etwa rauschen Kampfschiffe über den Helden hinweg und überall fallen Bomben aus dem Himmel. Vorsicht: Die Explosionen sind gefährlich für Sie. Vergessen Sie ob der beeindruckenden Optik aber nicht, Verbandskästen aufzusammeln, sonst hört die virtuelle Pumpe des Protagonisten nämlich recht schnell auf zu schlagen. Die hohe Spielgeschwindigkeit trägt nicht gerade zu einem entspannten Erlebnis bei, reißt dafür aber umso mehr mit.

WUNSCHLOS GLÜCKLICH?

Um die nötige Atmosphäre zu erzeugen, lauschen Sie während der Ballerorgie deftiger Metal-Mucke. Die harten Klänge bringen das Adrenalin schneller zum Kochen als eine heiße, willige Jungfrau. *Hardqore* erfüllt eigentlich alle Wünsche von Actionspielern. Eigentlich, denn die Spielzeit ist mit etwa ein bis zwei Stunden recht kurz. Aber in der Kürze liegt bekanntlich die Würze, was sowohl Männer mit einem kleinen Genital als auch an der Mod interessierte Spieler aufheitern sollte. Nicht nur Nostalgikern, die gern an die gute alte Zeit von 2D-Jump-&-Shoot-Spielen erinnert werden möchten, legen wir *Hardqore* ans Herz. Denn hier gilt – anders als bei Frauen – die Devise: Auch wenn es flach ist, kann man richtig viel Spaß damit haben. Andreas Bertits

Info: http://hardqore.planetquake.gamespy.com

Quake 4: Hardqore

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Quake 4 v.1.4.2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	185
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Fliegende Strogg attackieren den Helden, der auf der Hülle eines Raumschiffs um sein Überleben kämpft.

LIES MICH!

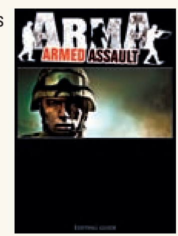
AUF DVD Forgotten Hope 2

Battlefield 2 | In der Wüste geht's heiß her. *Forgotten Hope 2* schickt Sie ins virtuelle Afrika des Jahres 1940, wo sich Engländer und Deutsche bekriegen. In typischer *Battlefield 2*-Manier nehmen Sie Punkte auf den Karten ein und versuchen, die gegnerische Mannschaft zu dezimieren. Die zehn Spielwiesen der Mod bieten abwechslungsreiche und taktische Mehrspieler-Schlachten für bis zu 64 Soldaten. Wegen der gelungenen Optik macht das Wüstenszenario keinen eintönigen Eindruck. Unbedingt anschauen, wenn Sie auf strategische Kämpfe stehen! (AB)

Info: http://forgottenhope.bf1942files.com SEHR GUT

AUF DVD Editor-Anleitung

Armed Assault | Autor Sascha Hoffmann bezeichnet seinen *Armed Assault* Editing Guide selbst als die ultimative Anleitung für den Editor der gleichnamigen Mod. Er selbst dürfte einigen Spielern bereits als Schreiberling bekannt sein, hatte er doch schon zu *Operation Flashpoint* eine ähnliche Anleitung verfasst. Wir haben das Schriftwerk mit 170 Seiten im PDF-Format für willige *Armed Assault*-Modder auf unsere DVD gepackt. Wenn Sie diese Zeilen lesen, schuftet der unter dem Pseudonym Mr. Murray bekannte Hoffmann gerade an einer Deluxe-Edition des Buches, die aber nur als gedrucktes Werk und gegen Kohle zu haben sein wird. Dafür umfasst diese dann aber auch satte 320 Seiten und erscheint sogar in einer englischen Version. (MB)



Info: www.mr-murray.de.vu SEHR GUT

AUF DVD Crysis Tournament Mappack

Crysis | Als Weihnachtsgeschenk kredenzten die Leveldesigner von Entwickler Crytek der Spielergemeinde im Dezember das offizielle *Crysis Tournament Mappack* mit fünf brandneuen Mehrspielerkarten für den Edel-Shooter. Es beinhaltet drei neue Spielwiesen für den Power-Struggle-Modus (Desolation, Crossroads, Training) und die beiden frischen Schlachtfelder Excavation (neue Version) und Terminal für den Spielmodus Instant Action. (MB)



Info: www.crymod.com SEHR GUT

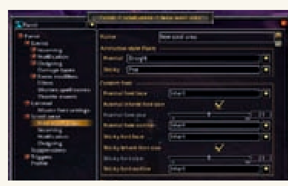
AUF DVD Offizieller Soundtrack

Universe at War | Allen *Universe at War*-Fans servierte Sega im Dezember den genialen Soundtrack zum Spiel – für lau. Geschrieben und eingespielt wurden die Musikstücke von Frank Klepacki – der sich bereits vor vielen Jahren mit dem Soundtrack zu *Command & Conquer* in die Herzen der Spieler komponiert hatte. (MB)

Info: www.frankklepacki.com SEHR GUT

AUF DVD Parrot

World of Warcraft | *Parrot* ist eine clevere Alternative zur Mod *Scrolling Combat Text*, bietet aber mehr Funktionen. Das Add-on zeigt beispielsweise neben der Zahl der Dinge in Ihrer Tasche bei wichtigen Plündergegenständen, wie viel Sie gerade eingesackt haben. (MB)



Info: www.buffed.de SEHR GUT

DOOM 3

Alles nur geklaut



»Ralf Zacherl lässt seine Nudel anbrennen.«

Ein Wächter mit Fackel ist auf den Dieb aufmerksam geworden und greift an. Solche Situationen sollten Sie vermeiden.

Versuchen Sie, auf leisen Sohlen ein Zepter zu stehlen und Feinde zu eliminieren.

THE DARK MOD | Von hinten kommen und losschießen, das kennen Sie sicherlich. Natürlich aus der *Thief*-Serie, was dachten Sie denn schon wieder? In der *Doom 3*-Modifikation *The Dark Mod: Thief's Den* schlüpfen Sie in die Haut eines Diebes, der in einer mittelalterlichen Stadt agiert. Der Auftrag: Stehlen Sie einem verfeindeten Arbeitskollegen ein Zepter. Wie Sie das Objekt der Begierde ergattern, bleibt Ihnen überlassen. Die erste Mission *Thief's Den* gibt einen Vorgeschmack auf die weiteren Abenteuer, die im Laufe dieses Jahres erscheinen.

Andreas Bertits

Info: www.thedarkmod.com

Doom 3: The Dark Mod – Thief's Den

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Doom 3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	197
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

HALF-LIFE 2

Starke Fliehkraft

Man kann eine Haftstrafe einfach absitzen. Ballernd aus dem Knast zu flüchten, macht aber viel mehr Spaß!

THE LIGHTHOUSE | Anfangs finden Sie sich in der Rolle von Gordon Freeman im Knast wieder. Tolle Wurst! Nach einer gewaltigen Explosion bietet sich aber sogleich die Gelegenheit zur Flucht. Sie hauen gemeinsam mit Rebellen aus dem Gefängnis ab, indem Sie einen Aufzug aktivieren und den oberirdischen Stützpunkt mit einem Zug verlassen. Im anschließenden zweiten Teil der etwa einstündigen Einzelspieler-Mod ballern Sie vom Zugdach und bahnen sich schließlich durch ländliche Gegenden den Weg zum namensgebenden Leuchtturm.

Marc Brehme

Info: www.hlportal.de

Half-Life 2: The Lighthouse

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	74,4
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

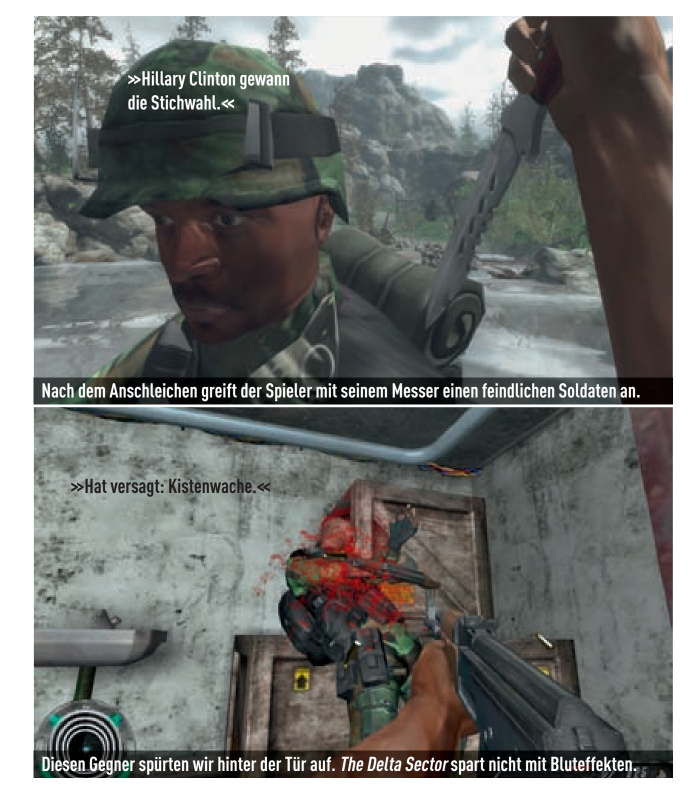


»Tanz den Mussolini: Damenwahl.«

Die Rebellen stehen Ihnen in Gefechten mit den Combine-Soldaten tatkräftig zur Seite.

FAR CRY

Nimm's doch mal schwer!



»Hillary Clinton gewann die Stichwahl.«

Nach dem Anschleichen greift der Spieler mit seinem Messer einen feindlichen Soldaten an.

»Hat versagt: Kistenwache.«

Diesen Gegner spürten wir hinter der Tür auf. *The Delta Sector* spart nicht mit Bluteffekten.

Aliens in *Far Cry*? Genial! Deren Ankunft verpassen? Verzeihlich. Zwischen die Fronten geraten: Äußerst schmerzhaft.

THE DELTA SECTOR | *Crysis* hin oder her, viele Modifikationen dafür sind gerade mal angekündigt oder stecken noch in den Kinderschuhen, sie lassen also noch auf sich warten. Aber auch der Quasi-Vorgänger *Far Cry* kann nach wie vor mit sehr schönen Töchtern ... ähm ... Modifikationen aufwarten. Anfang Januar erschien eine Beta-Demo der Fan-Erweiterung *The Delta Sector*, die die Jungs der Moddergruppe Platinumgold zurzeit entwickeln. Ausgerüstet mit dicken Wummen stiefeln Sie darin als Mitglied einer Spezialeinheit durch Osteuropa. Da sammelten sich nämlich große militärische Verbände, was einige Leute ziemlich nervös machte. Deshab dürfen Sie nun Ihre virtuelle Rübe hinhalten und sollen nachschauen, ob die Panzerfahrer dort nur Pinkelpause machen oder vielleicht schon heimlich den dritten Weltkrieg vorbereiten. Also stapfen Sie immer der Nase nach durch die beeindruckende Vegetation. So entdecken Sie, dass die Armeeeinheiten ein tief in der Erde verborgenes Alienraumschiff untersuchen. Und plötzlich stecken Sie auch schon mittendrin im Kugelhagel ... Neben dem laut Entwickler „höchstmöglichen grafischen Potenzial der Cry-Engine 1.0 von *Far Cry*" erwarten Sie neue Waffen, Fahrzeuge und sogar bislang ungekannte Gegner. Sehr schick!

Marc Brehme

Info: http://tds.platinumgold.de

Far Cry: The Delta Sector

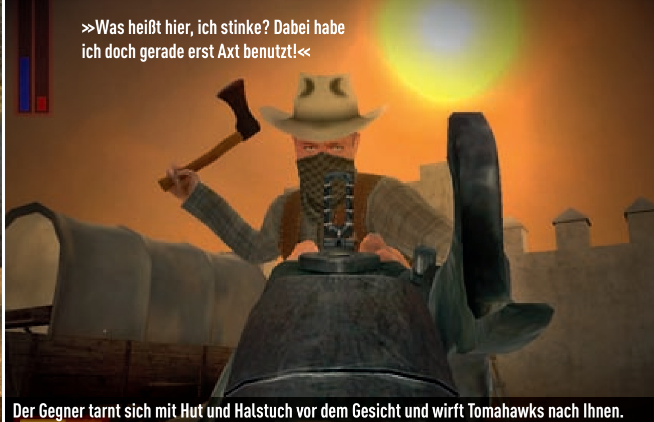
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Far Cry v1.4
GRÖSSE IN MEGABYTE:	386
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

HALF-LIFE 2

Dein Colt für alle Fälle



Ein Desperado springt hinter einem Planwagen hervor und wird von einem Gesetzestreuen gestellt.



Der Gegner tarnt sich mit Hut und Halstuch vor dem Gesicht und wirft Tomahawks nach Ihnen.

Gold einsammeln, das Team schützen und Feinde umnieten. Diese Western-Mod für HL 2 macht richtig Laune.

FISTFUL OF FRAGS | Schließen Sie die Augen und stellen Sie sich eine menschenleere Stadt im Wilden Westen und heulende Kojoten vor. Dazu Steppenläufer, die durch die Straßen rollen. Pfeifen Sie jetzt noch das Lied vom Tod und starten Sie die *Half-Life 2*-Mod *Fistful of Frags*. In der Komplettkonvertierung balgen Sie sich in Mehrspielerkämpfen vor einer Westernkulisse um Ruhm und Ehre. Im Spielmodus Fistful of Dollars etwa sacken Sie so viel Kohle wie möglich ein. Also stellen Sie sich einfach vor, Sie wären ein raffgieriger deutscher Manager, und ab geht's! Die Scheinchen sind zufällig auf der Karte verteilt. Das Aufbrechen der wertvollen Truhen oder Kisten dauert allerdings etwas. Ein Countdown macht die Sache spannend. Sind Sie vor dessen Ablauf ohne Messer oder Kugel im Rücken erfolgreich, rasselt die Kohle auf das Team-Konto. Sonst wandert das Geld in einen Sack neben Ihre virtuellen Gebeine – Teamkollegen oder Gegner dürfen es sich schnappen. Das innovative Bewertungssystem belohnt Sie nach Ablauf der Runde nicht nur für das Sammeln von Geld, sondern auch wenn Sie Kameraden beschützt, Gegner weggeputzt oder Spielziele erfüllt haben. Dafür gibt es Punkte, mit denen Sie Ihre Ausrüstung verbessern. Praktisch: Sie bewaffnen sich, wie es Ihnen in den Kram passt. Etwa mit je einer Nah- und Fernkampfwaffe. Es gibt nämlich keine festen Spielerklassen. Marc Brehme

Info: www.fistful-of-frags.com

Half-Life 2: Fistful of Frags

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	192
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

AHOI, BROWSE!



Auf der Startseite von *BiteFight* melden Sie sich für das Browserspiel an.

Bite Fight

Der ewige Kampf zwischen den Gestalten der Nacht geht in die nächste Runde – mit Ihnen in einer Hauptrolle.

Blutsauger gibt es viele. Zum Beispiel Mitarbeiter einer nicht näher bezeichneten Amtsstube, die immer nette Briefe verschicken und Sie um Ihr Bestes erleichtern wollen, und natürlich diejenigen, denen seit Jahrhunderten schaurig-schöne Erzählungen und Filme gewidmet werden. Wie im US-amerikanischen Horrorstreifen *Underworld* dreht sich im Browserspiel *BiteFight* (www.bitefight.de) alles um den Kampf zwischen Vampiren und Werwölfen. Sie ziehen als flatterhafter Blutsauger oder zotteliger Werwolf durch virtuelle Städte und gehen auf die Jagd. Als Vampir durchstreifen Sie die Spielwelt etwa nach Werwölfen oder Menschen. Die trachten wiederum Ihnen nach dem virtuellen Leben. Ihr Versteck bewahrt Sie vor Angriffen umherziehender Gegner und lässt sich stufenweise ausbauen. Ein Wächter-Gargoyle beschützt Sie und teilt auch im Kampf gegen Ihre Feinde aus. *BiteFight* bietet ein Clan-System und sogenannte „Beißlinks", mit denen Sie potenzielle Opfer auf die Browser-Plattform einladen können. Marc Brehme

ABSOLUTE BLUE


Ihr Raumschiff (links) feuert aus allen Rohren, um die beiden Geschütze auszuschalten. Danach müssen Sie an der offenen Stellen durch den unzerstörbaren Ring (rechts) fliegen.

Wir präsentieren Ballerspaß vom Feinsten. Nicht nur Nostalgiker lecken sich bei diesem klassischen 2D-Horizontal-Shooter die Finger.

Im Horizontal-Scroller (Bewegungsrichtung ist seitwärts vorgegeben) *Absolute Blue* steuern Sie Ihr Raumschiff durch 60 Sektoren, um die Menschheit zu retten. In den vier Welten mit jeweils drei Levels ballern Sie alles weg, was da kreucht und fleucht. Jeder Level ist nochmals in fünf Sektoren unterteilt. Zwischendurch erwarten Sie zahlreiche Bossgegner und Boni. Wer nicht allzu viele Kugeln schluckt, baut seinen Kreuzer durch Extras zum schlagkräftigen Schlachtschiff aus, mit Satelliten und allem Pipapo. Besitzen Sie die Frontdrohne, entladen Sie gar einen Riesenlaser, indem Sie den Feuerknopf gedrückt halten. Es hängt allein von Ihren Reaktionen ab, wie viel Sie vom Spiel zu sehen bekommen. Also stellen Sie den Sangria-Eimer beiseite und zocken Sie lieber nüchtern! Marc Brehme

Info: www.intermediaware.de

Absolute Blue

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MB RAM
GRÖSSE IN MEGABYTE:	55
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

HALF-LIFE

Noch mal Grusel gehabt



In einem finsteren Gang schießt ein Mitglied der Spezialeinheit auf einen Mutanten.

RussischeIndustriekomplexe, Ballerorgien und Mutanten. Klingt nach *S.T.A.L.K.E.R.*, ist aber eine prächtige *HL*-Mod.

PARANOIA | Was haben der Musikantenstadl im Ersten Deutschen Fernsehen und die Modifikation *Paranoia* gemeinsam? Beide beginnen ziemlich lahm. Im Gegensatz zur Jaulerei auf ARD dreht *Paranoia* aber nach dem langatmigen Anfang richtig auf. Sie spielen einen Offizier des russischen Geheimdienstes und absolvieren zunächst eine Art Tutorial. Sie dackeln durch eine russische Kaserne samt Nebengebäude, sammeln Ihre Ausrüstung wie Gasmaske und Schutzhelm ein und bekommen nebenbei die Steuerung erklärt. Als es endlich auf den Schießstand geht und Sie ein paar Schuss rausgerotzt haben, ist plötzlich die Kacke am Dampfen. Um 5:34 Uhr russischer Zeit haben bisher unbekannte Kämpfer den Industriekomplex Udarninik in ihre Gewalt gebracht. Also hocken Sie bald mit Speznas-Kumpels im Flieger und denken, es erwarte Sie eine Mission wie jede andere. Pustekuchen. Schon bald bekommen Sie es nicht mehr nur mit Soldaten, sondern mit menschenähnlichen Monstern zu tun ... Und wenn Sie zwischendurch auch noch ein Auge auf die aufgebohrten Grafikeffekte und die realitätsnahe russische Architektur und Umgebung werfen, denken Sie unweigerlich an *S.T.A.L.K.E.R.* ... Fazit: gruselige Atmosphäre, passende Klangkulisse und eine schicke Optik. Die ist für die betagte *Half-Life*-Engine fast schon als superb zu bezeichnen. Einfach lecker! Marc Brehme

Info: http://paranoia.level-design.ru

Half-Life: Paranoia	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	185
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

HALF-LIFE 2

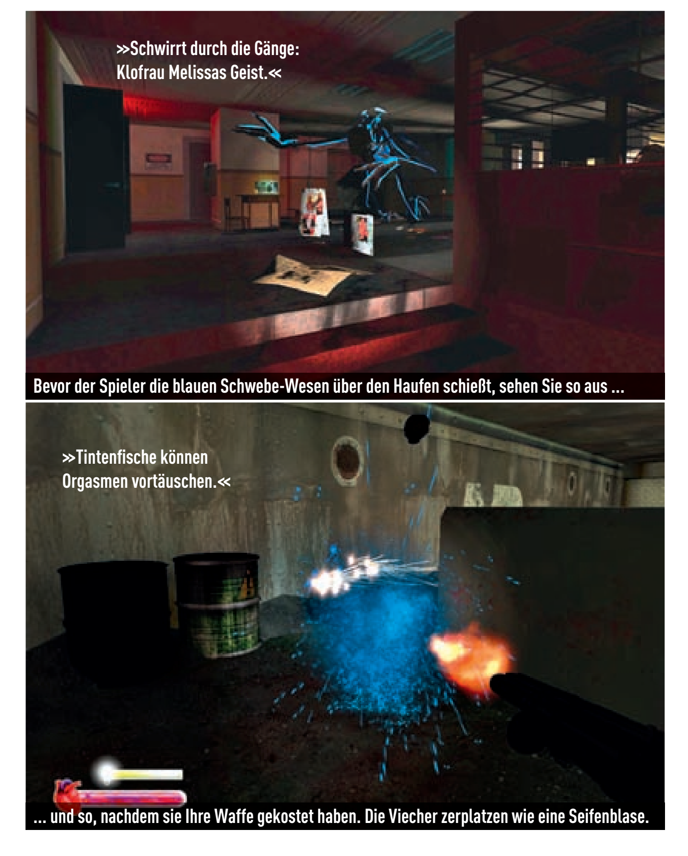
Stadt der blauen Bengel

Diese Mod handelt von blauen Typen, hat aber rein gar nichts mit Alkohol zu tun. Dafür dürfen Sie ballern.

HAUNTED | Dass Modifikationen der US-amerikanischen Guild-Hall-Uni-Studenten meist etwas Besonderes sind, sollten treue Leser bereits wissen. Mit dem jüngsten Werk *Haunted* für *Half-Life 2* schicken Sie die Macher nachts durch die Straßen der kalifornischen Metropole Los Angeles der 70er-Jahre. Sie beginnen das Spiel in einem Raum irgendwo in der Stadt und bekommen den Ratschlag, sich für Tipps in der Nähe von Radiogeräten aufzuhalten. Die Welt draußen ist düster und wenig einladend. Sie schauen in der angrenzenden Autowerkstatt vorbei. Dass es dort auf dem Donnerbalken blau leuchtet, hat nichts mit der Verdauung des letzten Besuchers zu tun. Der floureszierende Haufen bewegt sich und versucht, auf die Beine zu kommen. Abartig! Da halten wir lieber mal mit der zweischüssigen Schrotfline drauf. Das blaue Ding zerplatzt wie der Traum jedes Redakteurs von mehr als vier Tagen Urlaub im Jahr. Bei Ihren weiteren Streifzügen durch die Stadt gehen Ihnen überall die namensgebenden Haunted (spukende, wiederauferstandene Geister) auf den Sack oder die Eierstöcke. Egal ob in der Kanalisation, dem Theater oder der Kneipe. Außer mit der Schrotflinte nerven Sie die Biester mit einem Blitzlicht, das die Kreaturen buchstäblich zum Platzen bringt. Fünf Monate Entwicklungszeit fraß die Mod, die zwar ca. 45 Minuten Spielzeit mit innovativen Gegnern bietet, zum Ende allerdings etwas abflacht. Marc Brehme

Info: http://students.guildhall.smu.edu/c6/24403721/team_02.htm

Half-Life 2: Haunted	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	175
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	GUT



Bevor der Spieler die blauen Schwebe-Wesen über den Haufen schießt, sehen Sie so aus ...

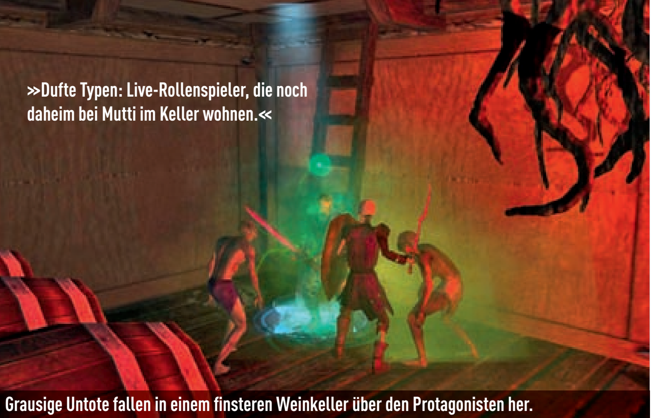
... und so, nachdem sie Ihre Waffe gekostet haben. Die Viecher zerplatzen wie eine Seifenblase.

NEVERWINTER NIGHTS 2

Verfolger-Perspektive



In den verschneiten Gebieten von Rashemen kämpft der Held gegen Eismephiten.



Grausige Untote fallen in einem finsteren Weinkeller über den Protagonisten her.

Gejagt von finsteren Mächten, kämpfen Sie sich durch ein episches Fantasy-Abenteuer.

HERZ DER FINSTERNIS | Feinde zu haben ist doof. Das findet nicht nur George Bush, sondern auch der Protagonist der *Neverwinter Nights 2*-Mod *Herz der Finsternis*. Denn der hat einen fiesen Drachen an den Hacken kleben, der sich für den Tod seines Handlangers Astaroth rächen will. Diesen erledigte der Held im ersten Teil des Abenteuers mit dem Titel *Das Lied der Götter*, das Ende 2004 für *Neverwinter Nights* Teil 1 erschien. Weil wir Sie aber so lieben, haben wir es zusammen mit der Fortsetzung auf unsere DVD gepackt. So erleben Sie das Fantasy-Abenteuer an einem Stück. Die Geschichte beginnt in der Stadt Lyrabar. Nachdem in *Das Lied der Götter* das örtliche Theater in Flammen aufging und Sie sich um die Aufklärung des darauf folgenden Mysteriums begaben, haben sich inzwischen die Wogen geglättet. Vier Jahre sind vergangen, doch nun brauen sich unheilvolle Wolken am Himmel zusammen. Atracor, der eingangs erwähnte Drache, hat Sie ausfindig gemacht! Da der Held an seinem virtuellen Leben hängt, beginnt eine gefahrvolle Flucht, die ihn unter anderem in das Große Tal führt. Die hier lebenden Druiden machen keinen sonderlich freundlichen Eindruck. Und was hat es mit dem geheimnisvollen heiligen Hain auf sich? Das müssen Sie schon selbst herausfinden. Später erkunden Sie das aus dem offiziellen Add-on *Mask of the Betrayer* bekannte Land Rashemen und entdecken sogar das längst untergegangene Reich Raumathar, in dem Sie einer Liebestragödie auf die Spur kommen, die irgendwie mit Ihnen in Verbindung steht. Die abwechslungsreichen Orte laden zu langen Erkundungstouren ein. Bei den Nichtspieler-Charakeren hat sich Modderin Ute Knörzer viel Mühe gegeben. Interessante Gespräche offenbaren oft viele spannende Details. *Herz der Finsternis* schickt Sie in ein zwölf- bis 16-stündiges Abenteuer, dass sich Fantasy-Freunde nicht entgehen lassen sollten. Andreas Bertits

Info: www.felinefuelledgames.de

Neverwinter Nights 2: Herz der Finsternis

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Neverwinter Nights 2 v1.11
GRÖSSE IN MEGABYTE:	128
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

Auf diesen Internetseiten finden Sie alles rund um Ihren Liebling. Egal ob heiße News aus der Community, brandneue Modifikationen, frische Karten oder sonstige kostenlosen Erweiterungen, die das Spielerlebnis auffrischen. Nicht zu vergessen Patches, Upgrades und interessante Diskussionsforen.

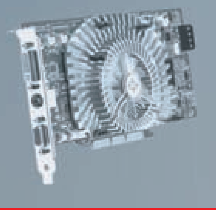
SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
SPIELE UND MODS	
Alles	www.moddb.com
Alles	www.extreme-players.de
Alles	www.demonews.de
Battlefield-Serie	www.bf-games.de
Bioshock	www.bio-shock.de
Command & Conquer: Tiberum Wars	www.cnchq.de
Counter-Strike	www.counter-strike.net
Counter-Strike	www.clan00.de
Crysis	www.crymod.com
Crysis	www.crysis-hq.de
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de
F.E.A.R.	www.justfear.de
Far Cry	www.worldoffarcry.de
FIFA	www.fifastadt.de

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
SPIELE UND MODS	
Filehoster	www.filefront.com
GTA-Serie	www.gtamods.de
Half-Life	www.hlportal.de
Max Payne 2	www.mpzone.de
Medal of Honor: Airborne	www.planetmedalofhonor.com
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de
Rainbow Six	www.rainbowsix.org
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	www.planet-stalker.de
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de
Steam-Spiele	www.hlportal.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.scharesoft.de
Unreal-Serie und andere	http://unrealextreme.de
Warcraft 3	www.inwarcraft.de
World of Warcraft	www.buffed.de

ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT






MAINBOARDS

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA770-DS3	S, GL, F, sA	AM2+ / 770	D2	77,-
MA790X-DS4	S, GL, F, sA	AM2+ / 790X	D2	114,-
MA790FX-DS5	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2	164,-
MA790FX-DQ6	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2	224,-
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	52,-
MA69G-S3H	S, V, GL, F, sA	AM2 / 690G	D2	67,-
M56S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF560	D2	66,-
G73PVM-S2H	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	72,-
P31-DS3L	S, GL	775 / P31	D2	74,-
G33M-DS2R	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	94,-
P35-DS3L	S, GL	775 / P35	D2	87,-
P35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
P35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	104,-
EP35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	144,-
EP35C-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D3	114,-
EP35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	114,-
EP35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	159,-
X38-DS5	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	184,-
X48-DS5	S, GL, sA	775 / X48	D2	239,-
X48T-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X48	D3	249,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K8T Neo2-F v2.0	S, GL	939 / K8T800P	D+	44,-
K9AG Neo2-Digital	S, V, GL, F, sA	AM2 / RS690G	D2	59,-
K9N Neo-F V3	S, GL, sA	AM2 / nF560	D2	59,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	99,-
PM9PM-V	µATX, S, V, L, sA	775 / P4M900	D2	37,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P31 Neo-F	S, GL	775 / P31	D2	59,-
P35 Neo2-FR	S, GL, sA	775 / P35	D2	97,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2	89,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	164,-
I-45C	µATX, S, V, GL	775 / 945GC	D2	46,-
AW9D-MAX	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	99,-
IP35-E	S, GL, sA	775 / P35	D2	79,-
IP35	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	94,-
IP35 Pro	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	139,-
IX38-QuadGT	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	184,-
IX38-QuadGT3	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	224,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M3A	S, GL, sA	AM2+ / 770	D2+	79,-
M3A32-MVP Del.	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	179,-
M2V-MX SE	µATX, S, V, L, sA	AM2 / K8T890	D2	44,-
M2A-VM/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	64,-
M2N-XE	S, GL, sA	AM2 / nF430	D2	59,-
M2N-E	S, GL, sA	AM2 / nF570-U	D2+	84,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	99,-
M2N-VM/DVI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	54,-
G-SURF365	S, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	74,-
K8V-X SE	S, L, sA	754 / K8T800	D	32,-
P5V-X SE	S, L, sA	775 / PT890 Pro	D2	47,-
P5N-EM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	69,-
P5N-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650i SLI	D2	99,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	159,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-
P5GC-MX/GBL	µATX, S, V, G, sA	775 / 945GC-A2	D2	52,-
P5LD2-X/GBL	S, GL	775 / 945GC-A2	D2	57,-
P5B	S, GL, sA	775 / P965	D2	79,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2+	144,-
P5KPL-E	S, V, GL, sA	775 / G31	D2	77,-
P5E-VM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / G35	D2	129,-
P5K SE	S, GL	775 / P35	D2	89,-
P5K	S, GL, F	775 / P35	D2	104,-
P5KR	S, GL, F	775 / P35	D2	109,-
P5K PRO	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	109,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D3	139,-
P5E	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	194,-
P5E WS Prof.	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	244,-
P5E3 Deluxe	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	209,-
Maximus Extreme	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	274,-
P5E3 Deluxe	S, GL, WL, F, sA	775 / X38	D3	254,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
ALiveDual-eSATA2	S, GL, sA	AM2 / nF3-250	D2	64,-
ALiveNF7G	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	52,-
939N68PV	µATX, S, V, GL, sA	939 / nF630a	D	64,-
4CoreDual-SATA2 R2.0	S, L, sA	775 / PT880U	D2	54,-
ConRoe1333-D667	µATX, S, V, L	775 / 945GC	D2	41,-
4Core1333-Viiv	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	87,-
4Core1600P35-WiFi+	S, WL, F, sA	775 / P35	D3	104,-
4Core1600P35-WiFi	S, WL, sA	775 / P35	D3	94,-
4Core1600Twins-P35	S, GL	775 / P35	D3	79,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

4 GB DDR2-RAM

OCZ DIMM DDR2-800 Kit

- **Reaper HPC** • **OCZ2RPR800C44GK**
- **2x 2.048 MB DIMM DDR2-800 (PC2-6400)**
- **Timing:** CAS Latency (CL) 4
  - RAS-to-CAS-Delay (tRCD) 4
  - RAS-Precharge-Time (tRP) 4
  - Row-Active-Time (tRAS) 15



122,-

OCZ Technology

INTEL®

Pentium® E (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E2160	Conroe-L	1,8	2x 512		59,-
E2180	Conroe-L	2,0	2x 512	64,-	69,-
E2200	Conroe-L	2,2	2x 512		84,-

Core® 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4500	Allendale	2,2	2x 1.024	99,-	109,-
E4600	Allendale	2,4	2x 1.024	119,-	124,-
E4700	Allendale	2,6	2x 1.024	124,-	
E6750	Conroe	2,66	2x 2.048	164,-	174,-
E6850	Conroe	3,0	2x 2.048	234,-	244,-

Core® 2 Quad (775)		GHz	Cache	tray	boxed
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096	229,-	239,-
Q6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		499,-
QX9650	Yorkfield	3,0	2x 6.144		859,-

AMD

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
BE-2350	Brisbane EE	2,1	2x 512	64,-	
BE-2400	Brisbane EE	2,3	2x 512	74,-	89,-
5000+	Brisbane DO	2,6	2x 512		89,-
6000+ EE	Windsor	3,0	2x 1.024	129,-	
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	124,-	139,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	25,-	21,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5		24,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	44,-	39,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	31,-	25,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	34,-	27,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	52,-	49,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	56,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	50,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	52,-	
DDR2 XTC Titanium	4,0 GB	800 / 4-4-4	112,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5		21,-
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	800 / 4-4-4	52,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	44,-	46,-
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	92,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6200LE TC TD	PCIe	64-DD / 6200LE TC	22,90
EN6200TC	PCIe	64-DD / 6200TC	34,-
EN8400GS/HTP	PCIe	256-D2 / 8400GS	44,-
EN8500GT Sil. Magic/HTP	PCIe	512-D2 / 8500GT	69,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	99,-
EN8600GT Magic/HTP	PCIe	512-D2 / 8600GT	99,-
EN8800GT/G/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GT	249,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GTS	299,-
EN8800ULTRA/HTDP	PCIe	768-G3 / 8800Ultra	499,-
N7600GS Silent/HTD	AGP	256-D2 / 7600GS	79,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX8600GTS-TDH	PCIe	256-G3 / 8600GTS	119,-
PX8800GT-512M	PCIe	512-G3 / 8800GT	209,-
PX8800GTS	PCIe	512-G3 / 8800GTS	299,-
PX8800GTX-TDH	PCIe	768-G3 / 8800GTX	329,-

Sockel 775 Prozessor

INTEL® Core™ 2 Extreme QX9650

- **Yorkfield-Kern**
- **4x 3.000 MHz Kerntakt**
- **2x 6.144 KB Level 2 Cache**
- **1.333 MHz Bustakt (Quadpumped)**
- **boxed inkl. Kühler**





859,-

MSI		MB / Chip	€
NX8600GT-TD EZ/D2	PCIe	512-D2 / 8600GT	89,-
NX8600GT-T2D EZ/D3	PCIe	256-G3 / 8600GT	99,-
NX8800GT-T2D Zilent	PCIe	512-G3 / 8800GT	249,-
NX8800GTS-T2D E-OC	PCIe	512-G3 / 8800GTS	309,-
NX6200AX-TDLF	AGP	128-DD / 6200AX	29,-
NX7600GS-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GS	89,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
GF8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	99,-
GF8600GT Super+	PCIe	1024-D2 / 8600GT	99,-
GF8600GTS Super HDMI	PCIe	512-G3 / 8600GTS	129,-
GF8800GT Super+	PCIe	1024-G3 / 8800GT	259,-

XFX		MB / Chip	€
8600GT XXX	PCIe	256-G3 / 8600GT	99,-

ATI-Chipsatz

POWERCOLOR		MB / Chip	€
HD3850 ZeroTherm	PCIe	512-G3 / HD3850	179,-
HD3870 ZeroTherm	PCIe	512-G4 / HD3870	209,-
HD3870 X2	PCIe	1024-D3 / HD3870	389,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	55,-
HD2600PRO	AGP	512-D2 / HD2600PRO	77,-

MSI		MB / Chip	€
RX2600XT-T2DEZ	PCIe	256-G3 / HD2600XT	89,-
RX3850-T2D512E	PCIe	512-G3 / HD3850	169,-
RX3870-T2D E-OC	PCIe	512-G4 / HD3870	209,-
RX2600PRO-T2D Z/D2	AGP	512-D2 / HD2600PRO	88,-

HIS		MB / Chip	€
HD2600XT	PCIe	512-G3 / HD2600XT	99,-
HD3850	PCIe	256-G3 / HD3850	149,-
HD3850 IceQ 3 Turbo	PCIe	512-G3 / HD3850	179,-
HD3870	PCIe	512-G4 / HD3870	219,-
HD3870 IceQ 3 Turbo	PCIe	512-G4 / HD3870	239,-
HD3870 X2	PCIe	1024-D3 / HD3870	399,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
RX1650PRO	PCIe	512-D2 / X1650PRO	54,-
HD2600XT Ultimate	PCIe	256-G3 / HD2600XT	89,-
HD3870 Single Slot	PCIe	512-G4 / HD3870	199,-
HD3870	PCIe	512-G4 / HD3870	219,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
HD2600PRO Super	PCIe	512-D2 / HD2600PRO	59,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD2500BEVE	U-100	250	12 / 8 / 5.400	109,-
WD3200AAKB	U-100	320	9 / 16 / 7.200	71,-
WD5000AAJB	U-100	500	9 / 8 / 7.200	94,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	99,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820A	U-100	250	11 / 8 / 7.200	64,-
ST3320620A	U-100	320	11 / 16 / 7.200	76,-
ST3500630A	U-100	500	11 / 16 / 7.200	99,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDP725050	U-133	500	8 / 8 / 7.200	109,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721075	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	154,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	254,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD161HJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	44,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	64,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	84,-
HD753LJ	SATA2	750	9 / 32 / 7.200	129,-
HD103UJ	SATA2	1.000	9 / 32 / 7.200	239,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250410AS	SATA2	250	11 / 16 / 7.200	54,-
ST3500320AS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	104,-
ST31000340AS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	249,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	149,-
WD1600YS	SATA2	160	9 / 16 / 7.200	54,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	67,-
WD4000AAJS	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	74,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	89,-
WD5000AACS	SATA2	500	9 / 16 / 5.400	109,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	149,-
WD10EACS	SATA2	1.000	9 / 16 / 5.400	209,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BL	18x / 8x	33,90	
ASUS DRW-1814BL*	18x / 8x	34,40	36,40
ASUS DRW-2014L1	20x / 8x	39,-	
LG GSA-H55	20x / 10x	37,-	39,90
LITEON LH-20A3H*	20x / 8x	34,90	
SAMSUNG SH-S202N*	20x / 12x	34,-	37,90
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x		64,-

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E60N	20x / 10x		59,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		119,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BLT	18x / 8x		36,90
ASUS DRW-2014L1T*	20x / 8x		38,90
LG GH-20NSRBB	20x / 10x	35,90	39,-
LITEON LH-20A1S	20x / 8x	32,-	
PLEXTOR PX-810SA*	18x / 10x		69,-
OPTIARC AD-7203S*	20x / 12x	35,90	
SAMSUNG SH-S203D	20x / 16x	30,90	

Blu-ray

S-ATA	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	279,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.




Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB v1.1	125	USB2.0-Stick	29,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	104,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	144,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7270	300	Rout./Mod./VoIP	199,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G v2	54	PCI	19,90
WL-167G	54	USB2.0-Stick	18,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DI-524	54	Router	42,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	69,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WUSB54GC	54	USB2.0	24,-
WAP54G	54	Access Point	54,-
WRT54G-D2	54	Router	46,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG511	54	PC-Card	26,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	34,-
WG602	54	Access Point	52,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	74,-
WPN824 RangeMax	108	Router	59,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	47,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	59,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	159,-
FRITZ!Box 2170	DSL	RJ-45	84,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	9,90

D-LINK	Art	Typ	€
DSL-380T	DSL	RJ-45	33,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

APEVIA	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
X-Plorer	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	69,-
X-Discovery	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
X-Cruiser	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	79,-
X-Cruiser	Stahl, blau	Midi	2	6 / 4	79,-

ASUS	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
TA-210	Stahl, bl/si	Midi	1	6 / 4	39,-
TA-662	Stahl, si	Midi	1	5 / 4	29,-
TA-881	Stahl, bl/si	Midi	1	5 / 4	24,-
TA-863	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	27,-
TA-861	Stahl, bl/si	Midi	1	7 / 4	24,-

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	52,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	69,-
Stacker	Stahl, bl	Big	3	4 / 7	139,-
COSMOS 1000	Stahl, si	Big	4	7 / 5	179,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	189,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
PC-A59B	Alu, bl	Midi	2	4 / 4	89,-
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-
PC-A16A	Alu, si	Midi	2	3 / 6	134,-
PC-B25B	Alu, bl	Midi	3	6 / 3	199,-

SILVERSTONE	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
LC17	Alu, bl	HTPC	2	6 / 2	94,-
SG01-Evolution	Alu, bl	HTPC	2	2 / 2	114,-
GD01MX	Stahl, si	HTPC	2	7 / 2	179,-
TJ05T	Stahl, bl	Big	2	10 / 4	134,-

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
HD 160	Alu, si	HTPC	2	5 / 1	259,-
HD 135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	289,-
HD160XT Plus	Stahl, bl	HTPC	1	7 / 4	349,-
Enclosure	Stahl, bl	HTPC	1	7 / 4	559,-

SHARKOON	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
REBEL9 Value.	Stahl, bl	Midi	2	5 / 9	44,90
REBEL9 Economy	Stahl, bl	Midi	--	5 / 9	34,90
AVENGER Economy	Stahl, bl	Midi	--	7 / 4	31,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	39,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX Infiniti	720 W	ATX2	189,-
OCZ StealthXStream	500 W	ATX2	59,-
OCZ GameXStream	600 W	ATX2	94,-
SEASONIC S12II-330HB	330 W	ATX2	54,-
SEASONIC M12-500	500 W	ATX2	119,-
SEASONIC X-900	900 W	ATX2	249,-
SILVERSTONE ST50EF-Plus	500 W	ATX2	79,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	79,-

1 TB S-ATA II Festplatte

WESTERN DIGITAL Caviar GP

- WD1000FYPS
- 1.000 GB Kapazität
- 5.400 Umdrehungen/Min.
- 16 MB Cache
- 8,9 ms Zugriffszeit
- S-ATA II



174,-

WD Western Digital®

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Ruby J701	Athlon64 X2 4400+	1.024 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	429,-
Diamond K701 VHP	Athlon64 X2 6000+	2.048 MB	320 GB	DVD±RW DL	512 MB NVIDIA GeForce 8800 GT	799,-
Spider X1 B801 VHP	Phenom X4 9600	4.096 MB	500 GB	BD-R/RE	512 MB ATI Radeon HD3870	1.129,-

COMMODORE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Gaming Launch PC	Core 2 Quad Q6600	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.249,-

Notebooks

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
M60-Aura T5450 Chartiz	Core 2 Duo T5450 (1,66 GHz)	17,0	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	999,-
Q45-Aura-T7250 Dalia	Core 2 Duo T7250 (2,0 GHz)	12,1	1.024 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	999,-
Q45-Aura-T7250 Devesh	Core 2 Duo T7250 (2,0 GHz)	12,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
R60-Aura T2330 Diazz	Dual Core T2330 (1,6 GHz)	15,4	2.048 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	599,-
R60-Aura T5250 Danica	Core 2 Duo T5250 (1,5 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	699,-
R60-Aura T5450 Darlis	Dual Core T5450 (1,6 GHz)	15,4	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	699,-
R60-Aura T7250 Divial	Core 2 Duo T7250 (2,0 GHz)	15,4	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	799,-
R70-Aura-T5250 Daryus	Core 2 Duo T5250 (1,5 GHz)	15,4	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	799,-

TFT-MONITORE

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
VW192S	bl	5	19,0	Sound	179,-
VW198S	bl	5	19,0	Sound	189,-
PW191S	bl	5	19,0	Sound	229,-
VW192C	bl	5	19,0	DVI-D/Sound	224,-
VW195U	bl	2	19,0	DVI-D (HDCP), Sound	224,-
LS201	bl	5	20,0	DVI-D	314,-
MW221U	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)/Sound	284,-
VW222S	bl	2	22,0	Sound	249,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
920BM	bl	2	19,0	DVI-D/Sound	229,-
206BW	bl	2	20,0	DVI-D (HDCP)	229,-
226BW	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	269,-
2232BW	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	289,-

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1930S2	si	5	19,0	DVI-D/Sound	184,-
o.display 1.1_19"	wi	5	19,0	Sound	189,-
o.display 2.1_22"	wi	5	22,0	DVI-D (HDCP)/Sound	234,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
G900	si	5	19,0	DVI-D	189,-
FP93GX+	si	2	19,0	DVI-D	229,-
FP222WH	si	5	22,0	HDMI/DVI-D	279,-
G2400W	bl	5	24,0	HDMI/DVI-D	399,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S2401WH	gr o. bl	5	24,0	DVI-D/Sound/USB	669,-
SX2461WH	gr o. bl	16	24,0	2xDVI-I/USB	1.099,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E1902S-B1	bl o.si	2	19,0	DVI-D/Sound	209,-
E2003WS-B1	si	2	20,1	DVI-D/Sound	199,-

Blu-ray Brenner

LG GGW-H20LRB

- Schreiben: 6x BD-R, 2x BD-RE, 16x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 4x DVD±R DL, 5x DVD-RAM, 40x CD-R, 24x CD-RW
- Lesen: 6x Blu-ray, 3x HD DVD, 16x DVD, 5x DVD-RAM, 40x CD
- liest auch HD DVDs
- S-ATA
- Schwarz
- Retail

299,-

LG

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau

EINGABE & GAMING

Tastaturen

MICROSOFT	Anschluss	€
Comfort Curve Keyboard 2000	USB	19,-
Wireless Optical Desktop 700	USB	32,-
Reclusa Gaming Keyboard	USB	46,-

LOGITECH	Anschluss	€
G11 Keyboard	USB	49,-
G15 Keyboard refresh	USB	74,-

Diverse	Anschluss	€
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	124,-
SAITEK Eclipse II	USB	49,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB	44,-
G5 Laser Mouse Refresh	USB	59,-
G9 Laser Mouse	USB	79,-

RAZER	Anschluss	€
Diamondback 3G	USB	49,-
DeathAdder	USB	59,-
Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
Lachesis	USB	79,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Habu Gaming Mouse	USB	52,-
SideWinder Gaming Mouse	USB	59,-

Diverse	Anschluss	€
SAITEK Impact Gaming Mouse 1600	USB	19,-
STEELSERIES Ikari Optical	USB	44,-
STEELSERIES Ikari Laser	USB	67,-

Gamepads

Diverse	Typ	€
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	36,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight System	Joystick	169,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio I/O OEM	PCIe x1	36,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio OEM	PCI	32,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty	PCI	122,-
CREATIVE X-Fi Platinum Fatal1ty Cham.	PCI	169,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	34,-

Headsets	Anschluss	€
STEELSERIES Siberia Full-size	Klinke	59,-
STEELSERIES Siberia Full-size	USB	84,-
STEELSERIES Siberia Neckband	Klinke	74,-
STEELSERIES 5H v2	Klinke	74,-
STEELSERIES 5H v2 USB	USB	89,-
ZALMAN HS ZM-RS6F	USB	49,-

GAMES

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	25,90
Die Sims 2 - Haustiere Addon	24,90
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
Flight Simulator X	36,-
Flight Simulator X Professional Edition	44,90
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed pro Street	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90

Strategie	€
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	46,90
Supreme Commander	42,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Action	€
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II - Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 - Northern Strike Pack Addon	8,90
Blazing Angels Squadron of WWII	37,90

Rollenspiel & Adventure	€
Dark Age of Camelot - Labyrinth of the Minotaur Addon	16,90
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	30,-
Sam & Max Season One	27,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
World of Warcraft	10,90
World of Warcraft - PrePaid Gametime Card (60 Tage)	26,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	16,90

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.











ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES

Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

SPIELETIPPS

Earth 2160

AUF DVD VOLL-VERSION

Drücken Sie die **Eingabe-Taste**, um die Konsole zu öffnen. Nun geben Sie **Cheats_2160** ein und bestätigen mit der **Eingabe-Taste**. Jetzt ist der Cheat-Modus aktiviert und Sie können die Codes wie gehabt in die Konsole eintippen. Ach ja: Die Cheats werden in der Konsole gespeichert und können mit den **Pfeiltasten** durchgewechselt werden.

Cheat	Wirkung
Addmoney x	Sie erhalten Geldbetrag x
Heal	Markierte Einheit heilen
Kill	Angewählte Einheit töten
Resetfog	Komplette Karte aufdecken (Gegner bleiben unsichtbar!)
Research all	Alles erforschen
Setexperiencelevel x	Erfahrungs-Level der ausgewählten Einheit festlegen
Setexperiencepoints x	Erfahrungs-Punkte der ausgewählten Einheit festlegen
Addexpierencepoints x	Ausgewählte Einheit erhält x Erfahrungspunkte
Gamerate x	Spielgeschwindigkeit bestimmen (x=1 bis 100)
Time x	Uhrzeit festlegen (x=1 bis 65=Nacht; x=66 bis 200=Tag)
Quit oder exit	Spiel beenden

Simcity Societies

Öffnen Sie die Konsole mit der **Eingabe-Taste** und geben Sie die Cheats ein. Danach mit der guten alten **Eingabe-Taste** bestätigen und schon geht's ab!

Cheat	Wirkung
moneytree x	Sie erhalten Geldbetrag x
partridge	Bewohner glücklich machen
allinjure 0	Bürger sind gesund
allinjure 1	Einwohner sind verletzt
allsick 0	Bewohner sind topfit
allsick 1	Bürger sind krank
Eureka	Alle Gebäude freischalten
Reward	Belohnung für Bauen
whatsaguzzardo	Freie Aktionen im Baubereich möglich
orbo	Freie Energie

Anno 1701: Der Fluch des Drachen

Klicken Sie ein **Kontor** an und geben Sie der Siedlung einen **Namen aus der Liste**. Nachdem Sie mit der **Eingabe-Taste** bestätigt haben, können Sie die Ortschaft wieder frei umbenennen – die Wirkung des Cheats bleibt bestehen.

Name	Wirkung
Bonanzacreek	100.000 Knete
Siliconvalley	Alle Forschungen
Linlithgow	Alle Werkzeuge
Paradisecity	Alle Gebrauchswaren
MariaDelTule	Vegetation anpflanzen

Unreal Tournament 3

Hier die Cheats für die Vollversion: Drücken Sie die **Tab-Taste**, um die Konsole zu öffnen. Hier geben Sie die Codes ein und bestätigen mit der **Eingabe-Taste**.

Cheat	Wirkung
God	Unsterblichkeit
Fly	Sie können fliegen
Ghost	Durch Wände gehen
Walk	Fly und Ghost aufheben
Allweapons	Alle Waffen
Loaded	Alle Waffen und volle Munition
Killbots	Alle Computer-Heinis sterben
Behindview 1/0	Verfolger-Perspektive an/aus
addbots x	x Computergegner hinzufügen
Playersonly	Computergegner einfrieren
Switchteam	Mannschaft wechseln
Setspeed x	Geschwindigkeit auf x setzen
Setjumpz x	Sprunghöhe auf x festlegen
Setgravity x	Schwerkraft auf x stellen
Fov x	Sichtfeld auf x setzen (Standard: 90)
Setname x	Spieler auf x umbenennen
Slomo x	Spielgeschwindigkeit auf x setzen (Zeitlupe: x < 0)
Suicide	Selbstmord
Stat FPS	Bildwiederholungsrate anzeigen
Stat Game	Spielstatistiken einblenden
Stat Audio	Klangtabelle anzeigen
Stat Net	Netzwerk-Informationen erhalten
Stat All	Alle Statistiken auf einmal. Hilfe!
Stat None	Alle wieder ausblenden. Puh!

Und zum Schluss noch ein paar leckere **Fahrzeug-Cheats**. Viel Spaß!

Konsolenbefehl	Fahrzeug
summon utgamecontent.utvehicle_hellbender_content	Hellbender
summon utgamecontent.utvehicle_fury_content	Fury
summon utgamecontent.utvehicle_darkwalker_content	Darkwalker
summon utgamecontent.utvehicle_nemesis	Nemesis
summon utgamecontent.utvehicle_paladin	Paladin
summon utgamecontent.utvehicle_cicada_content	Cicada

Fußball Manager 08

Mit einer kleinen Änderung können Sie die Athleten selbst steuern: Begeben Sie sich in das Hauptverzeichnis des Spiels und suchen Sie nach der Datei **user.init**. Kopieren Sie den folgenden Text in die Datei und speichern Sie ab. Ihr Controller ist nun aktiv!

```
VIDEO = 1
AUDIO = 1

HELPSYSTEM = 1
EJECT_CHECK = 1

RENDERTARGET_BIT_DEPTH = 32
ENABLE_CONTROLLER = 1
```

NBA Live 08

So zaubern Sie neue Schuhe herbei: Geben Sie die folgenden Codes einfach im **Cheatmenü** ein und bestätigen Sie mit der **Eingabe-Taste**. Alle Treter stammen aus der *Adidas GIL 2 Zero*-Reihe.

Cheat	Schuhmodell
ADGILLIT6BE	Agent Zero
ADGILLIT7BF	Black President
ADGILLIT4BC	Cuba
ADGILLIT5BD	Customize
ADGILLIT1B9	Gilwood
ADGILLIT0B8	Lightswitch Away
ADGILLIT2BA	Lightswitch Home

Portal

Legen Sie eine **Desktop-Verknüpfung** mit dem Parameter **–console** an. Hierzu klicken Sie mit der **rechten Maustaste** auf das **Spiele-Icon** und begeben sich in das Untermenü **Eigenschaften**. Hier ergänzen Sie die **Ziel-Zeile** einfach mit **–console** und speichern ab. Starten Sie das Spiel nun über diese Verknüpfung. Öffnen Sie die Konsole mit der **Zirkumflex-Taste** und geben Sie **sv_cheats 1** ein, um den Cheatmodus zu aktivieren. Jetzt stehen Ihnen die Codes zur Verfügung:

Cheat	Wirkung
upgrade_portalgun	Sie können zwei Portale öffnen
fire_energy_ball	Energieball abfeuern. Super für Puzzles!
ent_create_portal_weight_box	Erstellt einen Begleiterkubus
change_portalgun_linkage_id x	Sie können x Portale verwenden
sv_portal_placement_never_bump 1	Verändert den Aufprall
sv_portal_placement_never_fail 1	Portale können überall geöffnet werden

Die Sims 2: Vier Jahreszeiten

Drücken Sie die **Strg-**, **Shift-** und **C-Taste** gleichzeitig, um das Chatfenster zu öffnen. Hier geben Sie wie gewohnt die Cheats ein.

Cheat	Wirkung
Motherlode	50.000 Simoleons
Kaching	1.000 Simoleons
Maxmotives	Alle Bedürfnisse befriedigen

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Tewil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

RADEON HD3870 X2

Hübsches Pärchen


Der riesige Kühler ist unter Windows mit 0,7 Sone angenehm leise. Bei Spielen rotiert der Lüfter mit bis zu 2,1 Sone.

AMD kombiniert zwei HD3870-Chips mit jeweils 512 Megabyte auf einer Karte. Trotzdem liegt die HD3870 X2 nicht in jedem Test vorn.

GRAFIKKARTE | Beide Chips takten mit 825 Megahertz. Bei gewöhnlichen HD3870-Karten (ein Grafikchip) sind es 777 Megahertz. Der Speicher arbeitet bei der Doppelchip-Variante hingegen etwas langsamer: 900 statt 1.125 Megahertz. Trotzdem ist sie etwa bei *Crysis* schneller als zwei gewöhnliche HD3870-Karten im Crossfire-Modus. Bei anderen Spielen wie *Call of Duty 4* oder *Bioshock* liegen dagegen zwei HD3870-Modelle mit je einem Grafikchip vorn. Auch Nvidias Geforce 8800 Ultra ist hier schneller. Dafür kostet die HD3870 X2 nur 400 Euro – rund 100 weniger als Nvidias Ultra-Variante. Mit einem kommenden Treiber sollen Sie sogar zwei X2-Karten gleichzeitig nutzen dürfen. Vielleicht bringt ein neuer Treiber auch mehr Leistung. Daniel Möllendorf

Info: www.amd.com/de-de

GEFORCE 8800 GS

Die neue Preiszeit

150 Euro kostet die Geforce 8800 GS. Dafür bekommen Sie DX-10-Unterstützung und ordentlich Leistung.

GRAFIKKARTE | Somit ist die GS-Variante rund 70 Euro günstiger als unser aktueller Preis-Leistungs-Tipp Geforce 8800 GT. Bei *Crysis* erreicht sie aber auch nur 16 statt 29 Bilder pro Sekunde (DX 9, Einstellung „Hoch"). Beide Karten nutzen den aktuellen Grafikchip G92, bei der Geforce 8800 GS verfügt er jedoch lediglich über 96 statt 112 Shader-Einheiten. Die Textureinheiten sind von 56 auf 24 reduziert. Die Taktraten liegen bei 550/1.350/800 Megahertz (Chip, Shader, Speicher) statt 600/1.512/900 Megahertz. Leider ist der verwendete Kühler relativ laut. Manche Hersteller (etwa Asus) nutzen daher einen anderen, deutlich leiseren Lüfter. Unser Tipp bleibt die Geforce 8800 GT. Daniel Möllendorf

Info: www.nvidia.de


Die 8800 GS verfügt nur über 384 Megabyte Speicher – das ist bei aktuellen Spielen für hohe Auflösungen zu wenig.

GEWINNSPIEL

Aufgehorcht!

PC ACTION und Sennheiser verlosen drei Top-Headsets.

Klarer Klang und präzises Mikro für Teamspeak oder Skype – Profispieler oder Musikfans halten jetzt Zettel und Stift bereit: Sennheiser spendiert drei absolute Top-Headsets.

Welchen Frequenzbereich hat das PC 350?
a) 10 bis 26.000 Hertz
b) Doppelherz
c) Monopoly

1x PC 350
1x PC 151
1x PC 166 USB

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

LIES MICH!

So schnell sind die neuen Intel-Prozessoren

Prozessoren | Seit Januar sind die neuen Zwei- und Vierkern-Prozessoren von Intel mit dem Codenamen Penryn verfügbar. Anders als Intels bisherige Core-2-Modelle verfügen sie über sechs statt vier Megabyte L2-Zwischenspeicher. Die Vierkern-Varianten haben dementsprechend zweimal sechs Megabyte. Einzige Ausnahme ist der Core 2 Quad Q9300 mit halb so viel Zwischenspeicher. Damit ist der neue E8500 bis zu zehn Prozent schneller als der E6850. Beide arbeiten mit drei Gigahertz sowie 333 Megahertz FSB-Takt und unterscheiden sich somit nur hinsichtlich des Zwischenspeichers. Zudem bleiben die neuen „E8XX"-Modelle kälter und sind teilweise sogar günstiger. (DM)



Info: www.intel.de

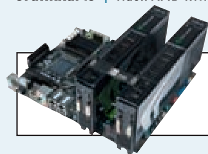
Stromspar-Platinen von Gigabyte

Hauptplatinen | Gigabyte hat mehrere Sockel-775-Platinen mit Stromsparfunktion veröffentlicht – man erkennt sie am „E" im Produktnamen. Wir haben das EP35-DS4 getestet. Tatsächlich sank der Verbrauch um drei bis fünf Watt, sobald wir mit dem entsprechenden Programm die Technik Dynamic Energy Saver aktivierten. Das kostet aber ein wenig Leistung. Für anspruchsvolle Spiele sollte man es wieder abschalten. Das Platinendesign und das sehr gute BIOS sind identisch zum P35-DS4. Das EP35-DS4 verbraucht aber weniger Strom, hat eine bessere Kühlung und kostet nur zehn Euro mehr. (DM)

Info: www.gigabyte.de

Nvidia: Grafikkarte mit zwei Chips

Grafikkarte | Nach AMD will Nvidia eine neue Karte mit zwei Grafikchips bringen. Offizielle Infos gibt es noch nicht. Angeblich kommen G92-Chips zum Einsatz und man soll sogar zwei 9800-GX2-Karten kombinieren können. Wir erwarten konkrete Infos während der anstehenden Cebit-Messe. (DM)



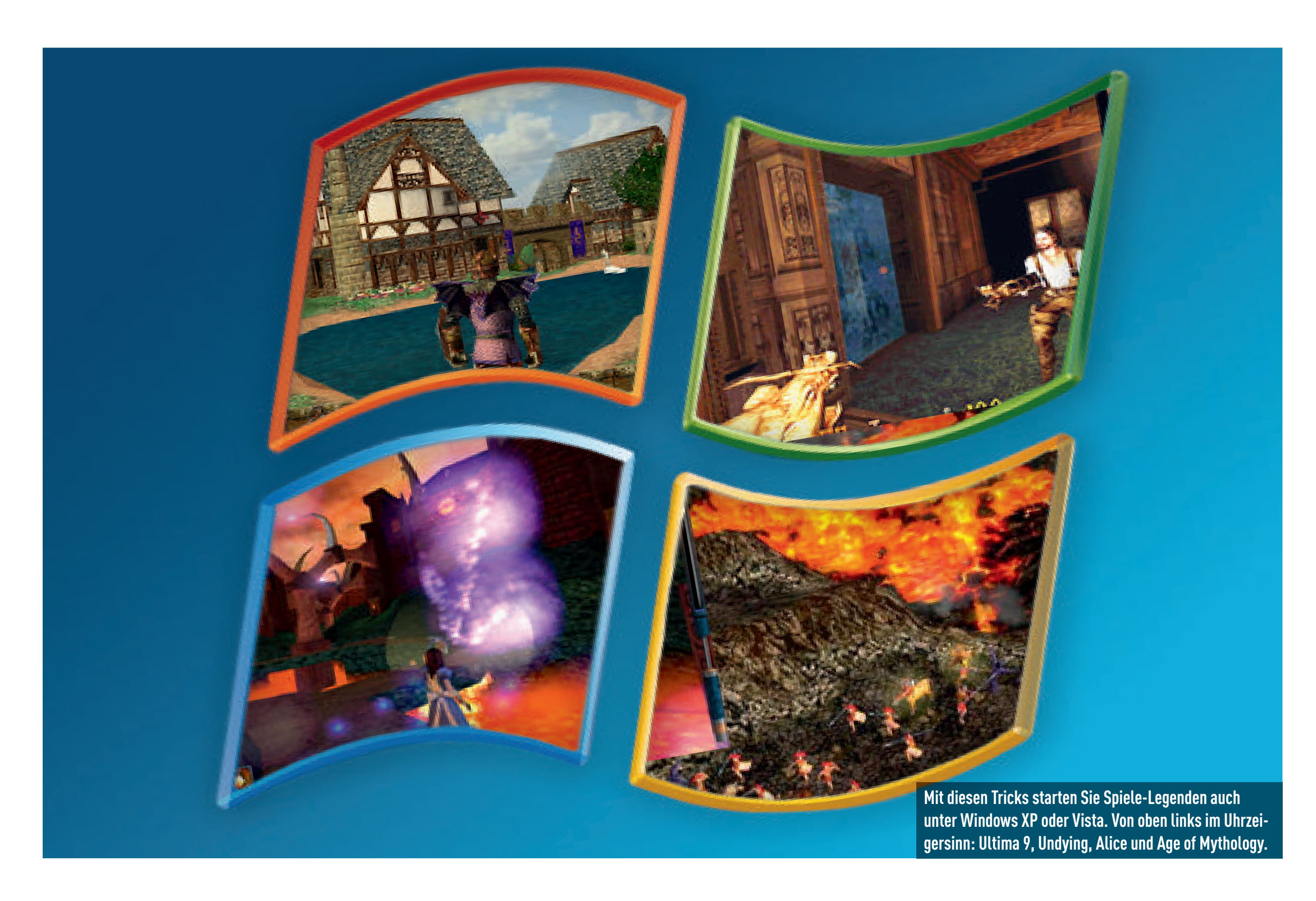
Info: www.nvidia.de

Benq: Monitor verhindert Bewegungsunschärfe

Monitor | Der 22-Zoll-Flachbildschirm X2200W im Breitbild-Format vermeidet mit der Technik „Simulated Pulsed Driving" Bewegungsunschärfe bei Filmen und Spielen, indem er nach jedem normalen Bild ein Schwarzbild einfügt. Je nach Bedarf lässt sich die Funktion an- oder abschalten. Der Monitor verfügt über die Auflösung 1.680x1.050 und ein Kontrastverhältnis von 1.000:1. Sie schließen ihn mit der aktuellen HDMI-Schnittstelle an den PC an. Bisher ist der X2200W noch nicht verfügbar. Er kostet voraussichtlich rund 400 Euro. (DM)



Info: www.amd.com/de-de



Mit diesen Tricks starten Sie Spiele-Legenden auch unter Windows XP oder Vista. Von oben links im Uhrzeigersinn: Ultima 9, Undying, Alice und Age of Mythology.

DOS-KLASSIKER AUF AKTUELLEN RECHNERN

So pflegst du deine Alten

Wer noch Spiele-Schätzchen aus seiner Jugend im Schrank hat, will sie auch unter XP oder Vista spielen. Wir zeigen, wie das geht.

Früher war alles besser. Besonders Computerspiele. Diese Meinung teilen zwar nicht alle PC ACTION-Leser, aber auf jeden Fall die Retro-Fans unter Ihnen. Doch allzu häufig macht sich Ernüchterung breit, wenn Sie Ihre alten Lieblingsspiele auf einem aktuellen System spielen wollen – nicht selten verweigern die alten Perlen unter Windows XP oder Vista den ehemals so treuen Dienst. Wir haben uns durch die Geschichte der PC-Spiele gekämpft und zeigen Ihnen, wie Sie trotzdem in Nostalgie schwelgen.

AM ANFANG WAR DAS DOS

Die älteren Semester unter Ihnen erinnern sich mit Sicherheit noch an die guten alten DOS-Spiele (Microsofts DOS war in den späten Achtzigern und frühen Neunzigern das führende Betriebssystem). Viele schon damals kultige Spiele haben bis heute ihren Reiz nicht verloren – wer denkt nicht gerne an Klassiker wie *Monkey Island* oder das erste *Command & Conquer* zurück?

EINGABE ERWÜNSCHT

Die Windows-Versionen ab NT 4 hatten jedoch für Spieler den großen Nachteil, dass sie nicht mehr auf DOS als 16-Bit-Basis zurückgreifen konnten. Um den Anwendern dennoch die Verwendung bestehender DOS-Software zu ermöglichen, führte Microsoft die MS-DOS-Eingabeaufforderung (kurz DOS-Box) ein – zu erkennen an der Kommandozeile **c:\>**. Dabei handelt es sich grundsätzlich um eine virtuelle DOS-Umgebung, die den entsprechenden Programmen vorgaukelt, ein echtes DOS zu sein. Viele Spiele laufen darin bereits problemlos, allerdings bei Weitem nicht alle. Besonders bei sehr hardwarenah geschriebenen Spielen gibt es Ärgernisse – die Eingabeaufforderung erlaubt nämlich – anders als das echte DOS – keine direkten Zugriffe auf die Hardware. Folge: Das Spiel startet erst gar nicht oder stürzt ab.

WEITERE ALTERNATIVEN

Eine gute Alternative stellt eine sogenannte „virtuelle Maschine“ dar. Häufig findet sich zu Hause noch eine steinalte, aber bisher ungenutzte Windows-95- oder -98-Lizenz. Mithilfe einer virtuellen Maschine, beispielsweise Vmware oder dem kostenlosen Virtual PC, können Sie einen alten DOS-Rechner emulieren. DOS-Spiele, die nicht mit der DOS-Box laufen, haben unter Windows 9x/Me direkten Zugriff auf die virtuelle Hardware und funktionieren somit meistens problemlos. Haben Sie keine Windows-95/98-Lizenz? Dann stellt die Ultimate-Boot-CD (ultimatebootcd.com) eine kostenlose Alternative dar. Dabei handelt es sich um ein bootfähiges CD-Abbild, das neben diversen Reparatur- und Analyseprogrammen drei kostenlose DOS-Varianten enthält: Free DOS, LZ-DOS und Open DOS. Sie können die Ultimate-Boot-CD entweder als Speicherabbild direkt in Ihre virtuelle Maschine einbinden oder auf CD brennen und Ihren PC davon starten. Neuere Versionen starten sogar von USB-Sticks.

TREIBERSORGEN

Natürlich erwarten Sie unter DOS auch einige Fallstricke. Primäres Problem ist der fehlende Soundtreiber – mit Windows-Treibern arbeitet weder die DOS-Box noch ein Original-DOS. Im Falle einer virtuellen Maschine bedeutet dies, dass die von der Software emulierte Soundkarte auch unterstützt werden muss. Leider gibt es von Vmware keine Treiber mehr für DOS, ebenso wenig für Virtual PC. Ältere Versionen dieser beiden Programme emulieren Creatives Soundblaster-16-Karten, für die Sie im Internet mühelos DOS-Treiber finden. Vielleicht haben Sie ja noch eine alte Diskette mit den Original-Treibern Ihrer eigenen Soundblaster-Karte zu Hause im Schrank liegen. Mit den neueren Versionen von Vmware und Virtual

PC haben Sie allerdings keinen Erfolg, denn die emulierte Hardware ist zu neu.

DOSBOX: DOS PER SOFTWARE

Der kostenlose Open-Source-Emulator DOSBox (www.dosbox.com) emuliert gleich einen kompletten x86-DOS-PC – inklusive Soundblaster-Soundkarte. Damit lassen sich DOS-Spiele auch unter Linux oder auf einem Apple-Notebook spielen. Dennoch funktionieren nicht alle Spiele fehlerfrei und die Einrichtung ist etwas umständlich. Einen Versuch ist DOSBox aber allemal wert.

ÄLTERE WINDOWS-SPIELE

Nicht nur DOS-Spiele verursachen Probleme. Auch ältere Titel, die ursprünglich für Windows 9x/Me entwickelt wurden, quittieren unter Windows XP und Vista mitunter den Dienst. Dies liegt – ähnlich wie bei DOS-Spielen – meistens an den verweigerten direkten Zugriffen auf die Hardware. Windows XP unterbindet dies konsequent, um die Stabilität des Betriebssystems zu gewährleisten. Programme können lediglich auf eine Zwischenschicht zugreifen, eine sogenannte API, die anschließend die Zugriffe auf die Hardware durchführt. Viele ältere Spiele laufen somit gar nicht oder stürzen im Betrieb ab. Abhilfe schafft der mit Windows XP eingeführte Kompatibilitätsmodus. Der gaukelt dem Programm vor, dass es unter einer niedrigeren Windows-Version ausgeführt wird.

KOMPATIBEL PER MAUSKLICK

Diesen Kompatibilitätsmodus müssen Sie für jedes Spiel einzeln aktivieren. Führen Sie dazu einen Rechtsklick auf die ausführbare Datei aus und klicken Sie auf „Eigenschaften“. Anschließend finden Sie unter „Kompatibilität“ vier Möglichkeiten: Windows 95, Windows 98/Me, Windows NT sowie Windows 2000 (bei Vista zusätzlich Windows XP SP2). Probieren Sie in störrischen Fällen ruhig unterschiedliche Versionen durch. Die meisten älteren Spiele sollten mit der Einstellung „Windows 98/Windows ME“ laufen. Zusätzlich haben Sie in diesem Fenster die Möglichkeit, die Anwendung mit 256 Farben auszuführen. Viele ältere Titel erfordern dies, und während die meisten auch mit 16 oder 32 Bit Farbtiefe laufen, stellen manche die Farben fehlerhaft dar oder verweigern den Start mit einer entsprechenden Fehlermeldung. Bei besonders widerspenstigen Kandidaten hilft auch hier die Installation in einer virtuellen Maschine, solange es sich nicht um ein 3D-Spiel handelt.

SONDERFALL 3D-SPIEL

Bei 3D-Spielen sieht die Lage anders aus. Hier hilft Ihnen eine virtuelle Maschine nicht weiter, da sie lediglich 2D-Karten emuliert. Sollte Ihnen ein älteres 3D-Spiel partout die rote Karte zeigen, gibt es trotzdem den einen oder anderen Trick, um es zur Mitarbeit zu überreden. Die erste Anlaufstelle ist eine Internet-Suchmaschine Ihrer Wahl. Sehr häufig gibt es – besonders von früher sehr beliebten Spielen – Fanprojekte im Internet, deren Mitglieder das Spiel liebevoll pflegen, hegen und sogar weiterentwickeln. So ist es durchaus möglich, dass es für Ihr Lieblingsspiel einen Patch gibt, der Kompatibilität mit Windows XP oder Vista verspricht. In Einzelfällen finden Sie auch spezielle Kniffe: *Bei Need for Speed 5: Porsche* reicht es unter Windows 2000 und XP zum Beispiel, die Datei „gimme.dll“ aus dem Spielverzeichnis zu löschen. Und tatsächlich startet das Spiel ohne diese Datei einwandfrei und läuft stundenlang stabil. Werden Sie auch hier nicht fündig, bleibt Ihnen noch der Weg über den bereits beschriebenen Kompatibilitätsmodus.

3DFX-KARTEN

Die Pioniere der Glide-3D-Schnittstelle sind zwar mittlerweile in Nvidia aufgegangen. Dennoch erfreuen sich die letzten Produkte der Grafikschmiede 3dfx noch heute nicht nur in Sammlerkreisen höchster Beliebtheit. Sollten Sie zu den Glücklichen gehören, die ihre einst teuer gekaufte Voodoo-2-Karte liebevoll hegen und pflegen, wird es Sie freuen zu hören, dass es selbst für diese Karten Treiber für Windows XP gibt. Unter downloads.guru3d.com finden Sie eine Übersicht über alle verfügbaren 3dfx-Treiber. Für Windows Vista gibt es zwar noch keine, jedoch sollten Sie die Windows-XP-Treiber probieren. Normalerweise dürfte bis auf die fehlende Zertifizierung alles glatt laufen. Natürlich gibt es keine Garantie, dass sämtliche Spiele auch

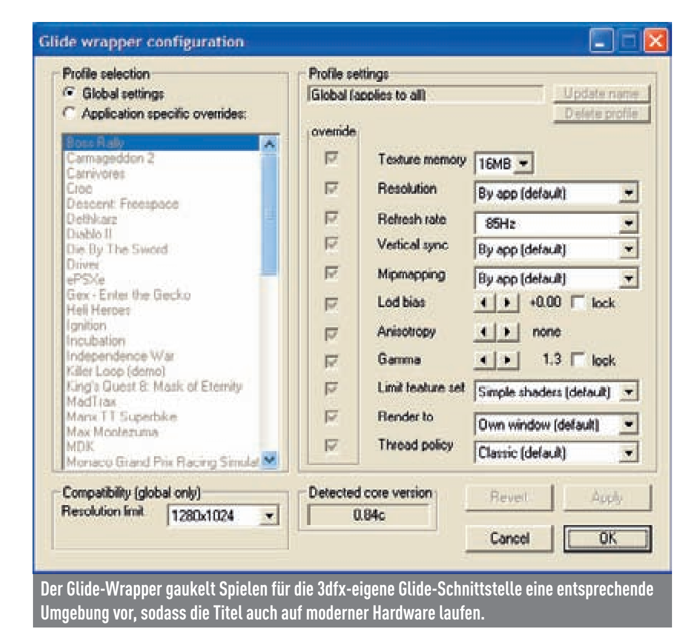


Epics *Unreal* war ein populäres Spiel für die von 3dfx-Karten unterstützte Glide-Grafikschnittstelle. Per Patch läuft der Shooter heute auch mit moderner Grafikhardware.

Für *Diablo 2* empfahl Anbieter Blizzard damals die Glide-Schnittstelle. Tortzdem konnten Sie den Hack'n'Slay-Klassiker auch mit Direct X 7 und ohne 3dfx-Karten ohne Probleme spielen.

Ultima 9, das lediglich die für 3dfx-Karten programmierte Glide-3D-Schnittstelle unterstützt, funktioniert mithilfe des Glide-Wrappers auch passabel unter Windows XP und Vista.

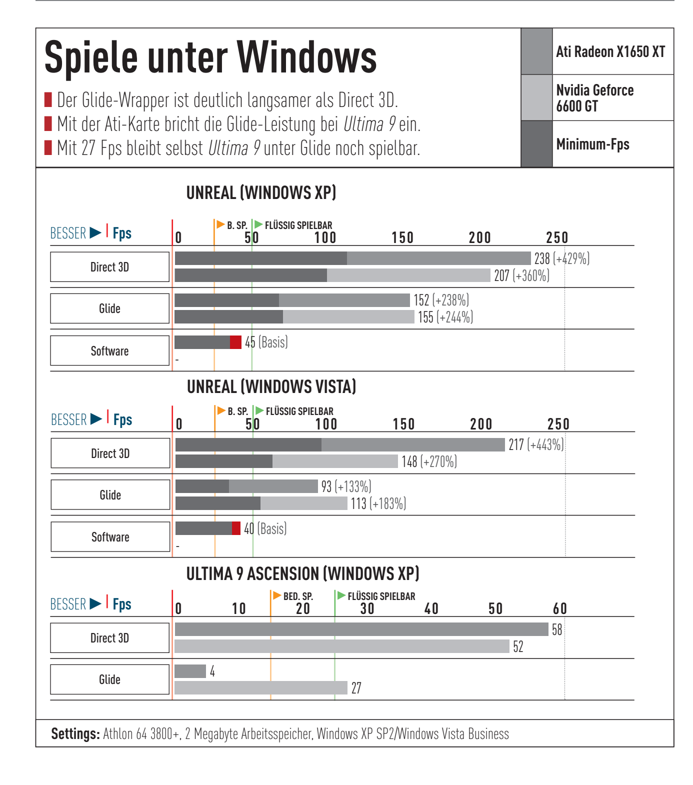
Viele ältere Spiele laufen erst, wenn Sie den Kompatibilitätsmodus aktivieren. Besonders bei 2D-Spielen für Windows 95 und 98 ist dieser Trick sehr hilfreich.



Der Glide-Wrapper gaukelt Spielen für die 3dfx-eigene Glide-Schnittstelle eine entsprechende Umgebung vor, sodass die Titel auch auf moderner Hardware laufen.



Fanprojekte wie *Open Transport Tycoon Deluxe* verhelfen alten Spielen oft zu neuem Ruhm und verbreiten das Spiel auf unterschiedlichen Plattformen.



unter Windows Vista funktionieren – testen Sie im Zweifelsfall den Kompatibilitätsmodus (hier vorzugsweise den Windows-XP(SP2)-Modus).

DER GLIDE-WRAPPER

Und was, wenn Sie Ihre 3dfx-Karte nicht mehr haben und trotzdem ein altes Glide-Spiel spielen wollen? Auch hier gilt, dass es für viele Spiele Patches gibt, die eine Open-GL- oder Direct-3D-Grafikschnittstelle zur Verfügung stellen, sodass diese Spiele auch ohne 3dfx-Karte laufen (Beispiel: *Unreal* oder *Grand Prix Legends*). Wenn Sie keinen Patch finden, gibt es immer noch den kostenlosen Glide-Wrapper. Dieser ehemals exklusiv für Atis Radeon-Reihe entwickelte Treiber stellt eine Art Zwischenschicht zur Verfügung, die Glide-Spiele im laufenden Betrieb auf Open GL übersetzt, damit sie auch ohne 3dfx-Hardware lauffähig sind. Mithilfe des Glide-Wrappers werden viele alte 3dfx-Titel auch auf moderner Hardware unterstützt, eine Liste gibt es auf der Webseite des Programmierers unter www.zeckensack.de/glide.

HOHER LEISTUNGSVERLUST?

Zwar kostet die Übersetzung einige Rechenzeit, moderne Hardware sollte jedoch leistungsfähig genug sein, um auch anspruchsvolle Glide-Titel flüssig darzustellen. Wir haben mit zwei unterschiedlichen Grafikkarten den Test gemacht: einer Ati Radeon X1650 XT und einer Nvidia Geforce 6600 GT. Der Glide-Wrapper verrichtete dabei in seiner aktuellen Version 0.84c sowohl unter Windows XP als auch Windows Vista problemlos seinen Dienst. Als Benchmark haben wir die zwei grafisch anspruchsvollsten Glide-Spiele aus dem Archiv gekramt und durch unser Testlabor gejagt: *Unreal* und *Ultima 9 Ascension*. Beide Spiele haben den Vorteil, dass sie auch eine Direct-3D-Schnittstelle anbieten – somit lässt sich die Leistung zwischen Glide und Direct 3D vergleichen. Bei *Unreal* muss hierfür der neueste Patch auf Version 2.26 installiert sein, *Ultima 9 Ascension* bietet dies bereits im Auslieferungszustand, eine Installation des neuesten offiziellen Patches 1.18 ist jedoch sehr zu empfehlen, da erst mit dieser Version die Direct-3D-Performance als akzeptabel zu bezeichnen ist. Der inoffizielle Patch auf v1.19 soll die Gesamtleistung sogar nochmals verbessern.

DER GLIDE-TEST TEIL 1

Die gute Nachricht vorab: Beide Titel liefen im Glide-Modus flüssig und blieben sehr gut spielbar. Das bedeutet im Klartext, dass Sie sich bei weniger anspruchsvollen Glide-Spielen keine Sorgen machen müssen. Es stellte sich heraus, dass die in Direct 3D deutlich schnellere X1650-XT-Grafikkarte im Glide-Modus weniger leistet als die an sich langsamere Geforce 6600 GT. Bei *Ultima 9 Ascension* brechen die Frameraten sogar auf unspielbare vier Bilder pro Sekunde (Fps) ein, während die 6600 GT noch spielbare 27 Fps auf den Monitor zaubert. Das entspricht zwar nur der Hälfte der im Direct-3D-Modus erreichten 52 Fps, allerdings sind die nackten Zahlen nur die halbe Wahrheit, denn im Direct-3D-Modus störte gelegentliches Ruckeln den Spielspaß. Wir empfehlen für *Ultima 9 Ascension* daher den Glide-Wrapper, da das sehr stark auf Glide optimierte Spiel davon sichtbar profitiert.

DER GLIDE-TEST TEIL 2

Anders sieht die Situation bei *Unreal* aus. Die Bildwiederholraten bewegen sich unter Windows XP durchgehend im dreistelligen Bereich und die bei *Ultima 9* typischen Ruckler bleiben aus. Auch hier läuft die langsamere 6600 GT der schnelleren X1650 XT im Glide-Modus davon, wenn auch nicht so deutlich. Lediglich unter Vista macht sich der Unterschied bemerkbar. Hier platziert sich die 6600 GT im Glide-Modus mit 113 zu 93 Fps (+21 Prozent) weit vor der X1650 XT. Dennoch liegen die Ergebnisse des Glide-Modus beider Karten auch im Vista-Betrieb wieder wesentlich unter denen des Direct-3D-Modus: 217 Fps für die X1650 XT und 148 Fps für die 6600 GT sprechen eine deutliche Sprache.

DAS TESTFAZIT

Der Glide-Wrapper ist äußerst nützlich bei Spielen, die keinen Direct-3D- oder Open-GL-Modus bieten. Wenn selbst das anspruchsvollste jemals für die Glide-Schnittstelle geschriebene Spiel *Ultima 9 Ascension* flüssig läuft, steht dem Vergnügen mit anderen Glide-Titeln nichts mehr im Wege.

Martin Jungowski

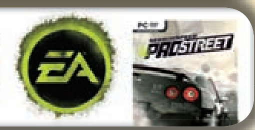


BISHER MEHR ALS
330.000 KUNDEN

1. Zu jedem PC gibt es ein Softwarepaket im Gesamtwert von 345€ GRATIS



2. Das Top Game "NEED FOR SPEED-PRO STREET" erhalten Sie zu jedem* bestellten PC-System & Notebook GRATIS!
*gilt nur bei PC-Systemen ab 339,- € & Notebooks ab 549,- €



3. Verwendung bester Qualitätskomponenten auch schon bei PCs ab 199€ (z.B. Compucase Gehäuse, ASUS-Mainboards, Samsung/Kingston Speicher)

4. Alle PCs werden in speziellen Systemverpackungen inkl. Transportversicherung versendet

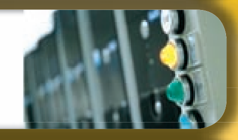


5. Mehrfach ausgezeichnete PC-Systeme Testsieger in Preis/Leistung





6. Alle unsere PC-Systeme durchlaufen vor der Auslieferung an Sie einen 8 Stunden Langzeittest



7. Bei uns bekommen Sie auch das, was wir abbilden!

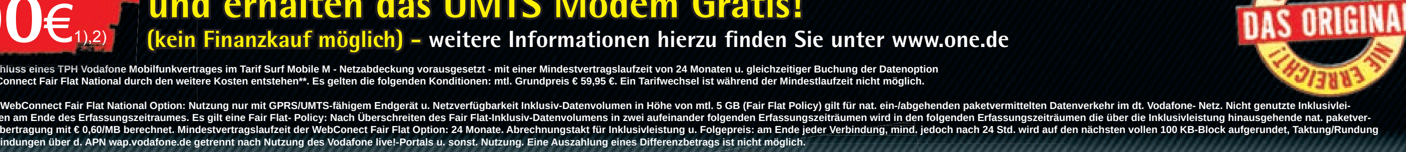
(01801) 99 40 40 0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 40
Bestellannahme 7 Tage die Woche, Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg



www.one.de



Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[1),2)] sparen Sie 500€[1),2)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) – weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de

1) Gilt bei Abschluss eines TPH Vodafone Mobilfunkvertrages im Tarif Surf Mobile M - Netzabdeckung vorausgesetzt - mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten u. gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone WebConnect Fair Flat National durch den weitere Kosten entstehen**. Es gelten die folgenden Konditionen: mtl. Grundpreis € 59,95 €. Ein Tarifwechsel ist während der Mindestlaufzeit nicht möglich.

2) Konditionen WebConnect Fair Flat National Option: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät u. Netzverfügbarkeit Inklusiv-Datenvolumen in Höhe von mtl. 5 GB (Fair Flat Policy) gilt für nat. ein-/abgehenden paketvermittelten Datenverkehr im dt. Vodafone- Netz. Nicht genutzte Inklusivleistungen verfallen am Ende des Erfassungszeitraumes. Es gilt eine Fair Flat- Policy: Nach Überschreiten des Fair Flat-Inklusiv-Datenvolumens in zwei aufeinander folgenden Erfassungszeiträumen wird in den folgenden Erfassungszeiträumen die über die Inklusivleistung hinausgehende nat. paketvermittelte Datenübertragung mit € 0,60/MB berechnet. Mindestvertragslaufzeit der WebConect Fair Flat Option: 24 Monate. Abrechnungstakt für Inklusivleistung u. Folgepreis: am Ende jeder Verbindung, mind. jedoch nach 24 Std. wird auf den nächsten vollen 100 KB-Block aufgerundet, Taktung/Rundung erfolgt bei Verbindungen über d. APN wap.vodafone.de getrennt nach Nutzung des Vodafone live!-Portals u. sonst. Nutzung. Eine Auszahlung eines Differenzbetrags ist nicht möglich.

DAS ORIGINAL – OFT KOPIERT – NIE ERREICHT!



15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2330 mit 2x 1.6 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS

15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

599.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.**

Art-Nr. 4428

Inklusive Windows Vista® Home Premium 678.99

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Celeron® M Prozessor 530 mit 1.73 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

549.- € oder Finanzkauf ab 10€/mtl.**

Art-Nr. 4372

Inklusive Windows Vista® Home Premium 628.99

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5450 mit 2x 1.66 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, Wireless LAN, 1.3 Megapixel Webcam

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.**

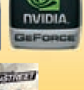
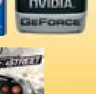
Art-Nr. 4373

Inklusive Windows Vista® Home Premium 778.99

17" WSXGA+ inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7250 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS
- DVD-Brenner Laufwerk



17" WSXGA+ Display (1680x1050 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Bluetooth, 7in1 Cardreader, Wireless LAN, 1.3 Megapixel Webcam

799.- € oder Finanzkauf ab 15€/mtl.**

Art-Nr. 4374

Inklusive Windows Vista® Home Premium 878.99

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7250 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam, HDMI, Bluetooth

849.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.**

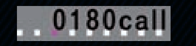
Art-Nr. 4310

Inklusive Windows Vista® Home Premium 928.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(01801) 99 40 40



(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 – 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

BISHER MEHR ALS 330.000 KUNDEN





17" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7250 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS

17" WXGA Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, HDMI, Wireless LAN, 4in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

849.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.**

Art-Nr. 4338

Inklusive Windows Vista® Home Premium 928.99

15,4" WSXGA+ inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T8300 mit 2x 2.4 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB ATI Radeon® 2600XT
- DVD-Brenner Laufwerk



15,4" WSXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1680x1050 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 1xIEEE1394, 1xESATA, 1xHDMI, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam, Bluetooth

899.- € oder Finanzkauf ab 17€/mtl.**

Art-Nr. 4377

Inklusive Windows Vista® Home Premium 978.99

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam, HDMI, Bluetooth

969.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.**

Art-Nr. 4344

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1048.99

17" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7700 mit 2x 2.4 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WXGA Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Bluetooth, HDMI, Wireless LAN, 4in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

1049.- € oder Finanzkauf ab 20€/mtl.**

Art-Nr. 4379

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1128.99

17" WUXGA Glare Type Display

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7250 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8700GT
- HD-DVD ROM + DVD Brenner

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), 7.1 Sound, 4x USB, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

1499.- € oder Finanzkauf ab 28€/mtl.**

Art-Nr. 4416

Inklusive Windows Vista® Business 1618.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.one.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.





AMD Phenom™ X4 9500

- Prozessor: AMD Phenom™ X4 9500 (4x 2.2 Ghz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI K9A2 CF-F
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon® HD3870 DDR4
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

799,- € oder Finanzkauf ab 15€/mtl.**

Art-Nr. 4385

Inklusive Windows Vista® Home Premium **878.99**

Intel® Core™2 Duo E6750

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6750 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: XFX® nForce 680i LT SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Head USB

639,- € oder Finanzkauf ab 12€/mtl.**

Art-Nr. 4424

Inklusive Windows Vista® Home Premium **718.99**



Intel® Core™2 Duo E6750

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6750 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: XFX® nForce 680i LT SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 8800GT
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Head USB

869,- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.**

Art-Nr. 4427

Inklusive Windows Vista® Home Premium **948.99**



AMD Phenom™ X4 9600

- Prozessor: AMD Phenom™ X4 9600 (4x 2.3 Ghz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI® K9A2 CF-F
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS G92
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

899,- € oder Finanzkauf ab 17€/mtl.**

Art-Nr. 4388

Inklusive Windows Vista® Home Premium **978.99**

Intel® Core™2 Quad Q6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (4x2.4 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: XFX® nForce 680i LT SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS G92
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Head USB

999,- € oder Finanzkauf ab 19€/mtl.**

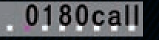
Art-Nr. 4347

Inklusive Windows Vista® Home Premium **1078.99**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(01801) 99 40 40



(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

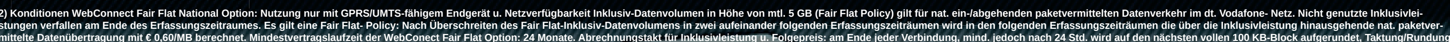
Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[1),2)] sparen Sie **500€**[1),2)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) – weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de

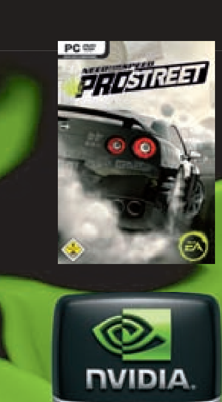


1) Gilt bei Abschluss eines TPH Vodafone Mobilfunkvertrages im Tarif Surf Mobile M - Netzabdeckung vorausgesetzt - mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten u. gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone WebConnect Fair Flat National durch den weitere Kosten entstehen**. Es gelten die folgenden Konditionen: mtl. Grundpreis € 59,95 €. Ein Tarifwechsel ist während der Mindestlaufzeit nicht möglich.

2) Konditionen WebConnect Fair Flat National Option: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät u. Netzverfügbarkeit Inklusiv-Datenvolumen in Höhe von mtl. 5 GB (Fair Flat Policy) gilt für nat. ein-/abgehenden paketvermittelten Datenverkehr im dt. Vodafone- Netz. Nicht genutzte Inklusivleistungen verfallen am Ende des Erfassungszeitraumes. Es gilt eine Fair Flat- Policy: Nach Überschreiten des Fair Flat-Inklusiv-Datenvolumens in zwei aufeinander folgenden Erfassungszeiträumen wird in den folgenden Erfassungszeiträumen die über die Inklusivleistung hinausgehende nat. paketvermittelte Datenübertragung mit € 0,60/MB berechnet. Mindestvertragslaufzeit der WebConect Fair Flat Option: 24 Monate. Abrechnungstakt für Inklusivleistung u. Folgepreis: am Ende jeder Verbindung, mind. jedoch nach 24 Std. wird auf den nächsten vollen 100 KB-Block aufgerundet, Taktung/Rundung erfolgt bei Verbindungen über d. APN wap.vodafone.de getrennt nach Nutzung des Vodafone live!-Portals u. sonst. Nutzung. Eine Auszahlung eines Differenzbetrags ist nicht möglich.







NVIDIA GeForce



Intel® Core™2 Quad Q6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (4x2.4 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: XFX® nForce 680i LT SLI
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x1024MB NVIDIA® GeForce 8800GT SLI
- Laufwerk: HD-DVD Rom, 18xDL DVD +-R/RW Brenner
- Gehäuse: 850W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

1599.- € oder Finanzkauf ab 30€/mtl.**

Art-Nr. 4389

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1748.99



Intel® Core™2 Duo E8500

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E8500 (2x3.16 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: XFX® nForce 680i LT SLI
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Head USB

1099.- € oder Finanzkauf ab 20€/mtl.**

Art-Nr. 4390

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1248.99



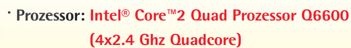
Intel® Core™2 Quad Q6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (4x2.4 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: XFX® nForce 680i LT SLI
- Festplatte: 640GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS G92
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.**

Art-Nr. 4391

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1548.99



Intel® Core™2 Quad Q6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (4x2.4 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: XFX® nForce 680i LT SLI
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX SLI
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

1729.- € oder Finanzkauf ab 32€/mtl.**

Art-Nr. 4340

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1878.99



Intel® Core™2 Extreme Quad QX9650

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Quad Prozessor QX9650 (4x3.0 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Xigmatek HDT-S1283
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: EVGA® 780i SLI
- Festplatte: 2000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX SLI
- Laufwerk: Blu-Ray Brenner + HD-DVD Rom
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 2xGigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

3499.- € oder Finanzkauf ab 66€/mtl.**

Art-Nr. 4392

Inklusive Windows Vista® Ultimate 3648.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.
Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

made by dynamic-pixels.de



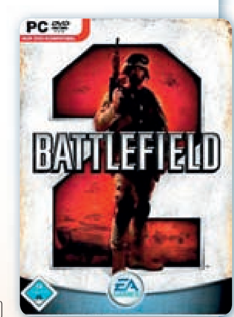
Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.one.de

So läuft's wie geschmiert

Battlefield 2

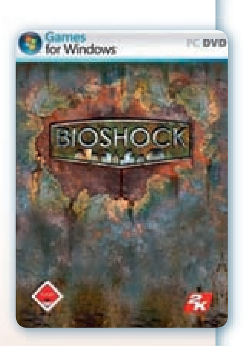
- **Prozessor**
  Athlon 64 3800+/ P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT/ Radeon X1900 GT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)



Wen bei *Battlefield 2* lange Ladezeiten und störende Aussetzer nerven, der bestückt seinen PC mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Außerdem sollte die Grafikkarte über 256 Megabyte Grafikspeicher verfügen. Reduzieren Sie bei einem schwachen Prozessor die Sichtreichweite.

Bioshock

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/ Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)



Wer den Unterwasser-Shooter in seiner vollen Detailpracht genießen will, benötigt neben einer flotten DX-10-Karte (Geforce 8800 GTS/Radeon HD2900 XT) einen Prozessor mit zwei Kernen. Sind Sie bereits mit der DX-9-Optik zufrieden, reicht eine X1950 Pro/7900 GT.

Call of Duty 4: Modern Warfare

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)



Ohne die Kraft der zwei Kerne und eine Oberklasse-Grafikkarte läuft der vierte Teil des Ego-Shooters nicht flüssig. Zwei Gigabyte Speicher garantieren sehr kurze Ladezeiten. Eine „normale" Texturqualität oder der Verzicht auf dynamische Schatten steigern die Leistung.

Company of Heroes: Opposing Fronts

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/GTX Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)



Da vor allem die Physikdarstellung bei heftigen Schlachten einen Einkern-Prozessor in die Knie zwingt, ist ein Modell mit zwei Rechenzentren Pflicht. Für die verbesserte DX-10-Optik reicht erst eine 8800 GTS/GTX oder HD2900 XT. Eine 7950 GT/X1950 Pro garantiert alle Details unter DX 9.

Crysis

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GTX (DX 10); X1950 Pro/HD2900 XT (DX 10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB/4 GB (64-Bit-Version)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)



Unter DX 10 treibt der Shooter-Primus auch High-End-Hardware an die Leistungsgrenze. Ein schneller Zwei-kern-Prozessor ist Pflicht, ein Vierkern-Modell steigert die Leistung um weitere 13 Prozent. Verringern Sie bei Leistungsengpässen zuerst die Shader-Qualität.

Frontlines: Fuel of War

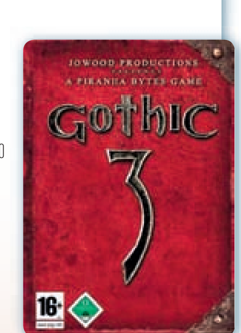
- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/ Radeon HD2900 XT/HD3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)



Wie bei Spielen mit der *Unreal*-Engine 3 usus, garantiert erst ein Zweikernprozessor ruckelfreien Shooter-Spaß. Allerdings reicht ein Einsteigermodell. Die Ansprüche an die Grafikkarte fallen höher aus. Ist diese zu schwach, verzichten Sie auf Schatten sowie Post-Process-Effekte.

Gothic 3

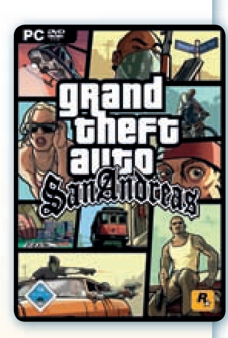
- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E 6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)



Obwohl das Rollenspielvergnügen auch mit einem Einkern-Prozessor einigermaßen flüssig spielbar ist, haben Besitzer eines Zweikern-Modells in Außengebieten mit vielen Objekten und maximaler Sichtweite die Nase in puncto Leistung vorn.

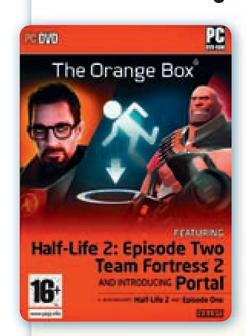
Grand Theft Auto: San Andreas

- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600 GT/ Radeon X1650 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)



Die optische Aufmachung gehört nicht zu den Stärken von *GTA San Andreas*. So fallen die Hardware-Anforderungen auch sehr niedrig aus. Bereits mit einer Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO können Sie die Auflösung sehr hoch schrauben und bei FSAA/AF den Maximalwert wählen.

Half-Life 2: The Orange Box



- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/ P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Egal welchen Titel des umfangreichen Paketes Sie auch spielen, für die immer noch sehenswerte Grafik und die realistischen Physikeffekte reicht ein Einsteigersystem. Ruckelt es dennoch, schalten Sie „High Dynamic Range" aus. Hilft das nicht, deaktivieren Sie auch die Schatten.

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280x1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.



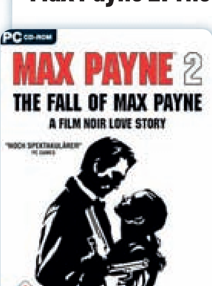
Hellgate: London



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GT (DX 10); X1950 Pro/HD2900 XT (DX 10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Um Flagships Höllenspektakel mit allen optischen Finessen zu genießen, benötigen Sie eine flotte DX-10-Grafikkarte wie eine Geforce 8800 GT oder Radeon HD2900 XT/3870. Leistungsengpässe bekämpfen Sie mit einer niedrigen Sichtweite oder dem Verzicht auf Wettereffekte.

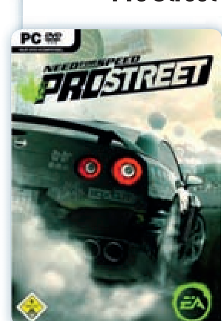
Max Payne 2: The Fall of Max Payne



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600/ Radeon 9600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Der Klassiker unter den Actionspielen läuft auch noch mit Hardware-Veteranen wie einem Athlon XP 2000+/P4 mit 1,8 Gigahertz und einer Radeon 9500 Pro/Geforce FX 5600 Ultra ruckelfrei. Sollte es trotzdem zu Leistungseinbrüchen kommen, schalten Sie die Spiegelungen ab.

Need for Speed: Pro Street

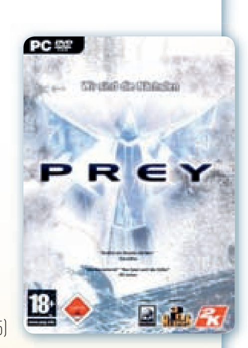


- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Die Hardware-Anforderungen sind kaum gestiegen. Ein Zweikern-Prozessor der Einsteiger- und eine Grafikkarte der Mittelklasse sorgen für ruckelfreien Rennbetrieb. Stimmt die Leistung nicht, schalten Sie die Umgebungsschatten aus oder verringern Sie die Qualität der Beleuchtung.

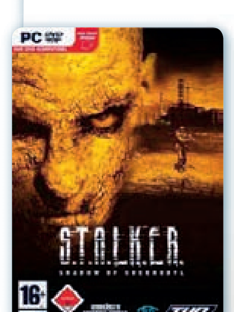
Prey

- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)



Entwickler Human Head hat der *Doom 3*-Engine für *Prey* einen per Shader dargestellten Vollbild-Leucht- sowie Verzerreffekt spendiert. Trotzdem nimmt der Titel Ihre Hardware nicht mehr in Anspruch als ids Grusel-Shooter. Bei Leistungsproblemen hilft eine niedrigere Auflösung.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Das effektivste Mittel zur Leistungsverbesserung ist der Wechsel von der dynamischen zur statischen Beleuchtung unter der „Render"-Option. Das bringt ein Leistungsplus von 200 Prozent! Außerdem können Sie nur dann die Kantenglättung einschalten.

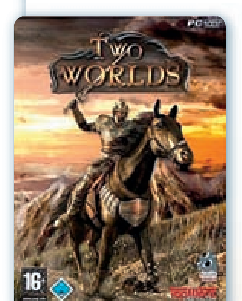
The Witcher



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Ein High-End-PC ist für ein Spielvergnügen mit allen Details nicht nötig. Ein Zweikern-Prozessor, ein 3D-Beschleuniger der Mittelklasse sowie zwei Gigabyte Speicher reichen aus. Das größte Tuning-Potenzial bietet die Reduktion der Charaktersichtweite auf ein Minimum.

Two Worlds



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E 6400
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 XTX
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Erst mit einem leistungsstarken Zweikern-Prozessor besitzen Sie ausreichend Saft und Kraft, wenn die Maschine viel Geometrie berechnet und animiert. Atis Mittelklasse (X1950 Pro) ist zu schwach für den ruckelfreien Rollenspielbetrieb. Ausreichend: ein Gigabyte Speicher.

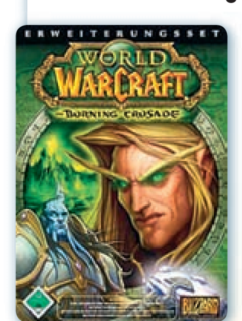
Unreal Tournament 3



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GTS (DX 10); X1950 Pro/HD2900 XT (DX 10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Da Epic die *Unreal*-Engine 3 für Mehrkern-Prozessoren entwickelt hat, ermöglicht nur ein Modell mit zwei oder mehr Kernen die volle Detailpracht. Die Kantenglättung können Sie lediglich unter DX 10 aktivieren. Wer in diesem Modus spielt, benötigt eine leistungsstarke DX-10-Karte.

World of Warcraft: The Burning Crusade



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 2,8 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Bereits mit einem Einsteiger-Rechner sind Sie für *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Spieler mit einer sehr schnellen Grafikkarte sollten deren Leistung für einen hohen Grad an Kantenglättung nutzen. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".



xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®
ALLE XMX PC-SYSTEME INKLUSIVE DEM TOP-GAME
NEED FOR SPEED PROSTREET
© 2007 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. All Trademarks are the property of their respective owners.
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4500
BIS ZU 2x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
2048MB High End PC800 DDR2
512MB ATI Radeon® HD2600PRO
500GB SATA 8mb Cache, 7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
699€
oder schon ab 13€ mtl.**/Finanzierung
Inklusive Windows Vista® Home Premium 778,99€
0,-€ VERSANDKOSTEN*
AMD Phenom™ X4 9500 (4x2.2 Ghz)
2048MB High End PC800 DDR2
512MB ATI Radeon® HD3870 DDR4
500GB SATA 8mb Cache, 7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
899€
oder schon ab 17€ mtl.**/Finanzierung
Inklusive Windows Vista® Home Premium 978,99€
Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. *Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
**Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.
Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versand.
(01801) 99 40 41
0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)
Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Crysis und Unreal Tournament 3*
** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 120,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 220,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.680x1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Xfx GF 8800 Ultra 650M	ca. € 540,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 (0,8 ns)	648/1.134 MHz	128/max. 128	0,8/3,1 Sone	91,5 Fps	78,1 Fps	1,91**
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 420,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,94**
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 340,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,94**
Point of View 8800 GTS Exo Edition	ca. € 300,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 (1,0 ns)	702/999 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	87,5 Fps	70,9 Fps	1,98
Edel-Grafikkarten 8800 GT AC-S1	ca. € 300,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 (1,0 ns)	679/950 MHz	112/max. 112	0,5/0,5 Sone	86,8 Fps	62,6 Fps	1,99
Gainward Bliss 8800GTS PCX	ca. € 280,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 (1,0 ns)	648/972 MHz	128/max. 128	0,5/0,5 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	2,01
Xpertvision 8800 GT Sonic	ca. € 220,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 (1,0 ns)	648/950 MHz	112/max. 112	0,3/0,5 Sone	86,5 Fps	62,3 Fps	2,01
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 310,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 (1,0 ns)	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	87,6 Fps	71,4 Fps	2,02
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 230,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 (1,0 ns)	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8Sone	86,6 Fps	62,4 Fps	2,03
Sapphire Atomic HD3870 512M	ca. € 260,-	Radeon HD3870	512 DDR4 (0,8 ns)	824/1.197 MHz	320/64	0,9/0,9 Sone	72,5 Fps	51,1 Fps	2,47
Saphire HD2900 XT	ca. € 330,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR3 (1,0 ns)	743/828 MHz	320/64	0,3/3,4 Sone	73 Fps	52 Fps	2,52**
MSI RX3870-T2D512E-OC	ca. € 200,-	Radeon HD3870	512 DDR4 (0,8 ns)	800/1.126 MHz	320/64	0,5/0,5 Sone	71,6 Fps	52 Fps	2,57
Gecube Radeon HD3850 XTurbo III	ca. € 170,-	Radeon HD3850	512 DDR3 (1,1 ns)	700/850 MHz	320/64	0,6/0,6 Sone	67,5 Fps	37,4 Fps	2,78
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 130,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 (1 ns)	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	41,4 Fps	22,4 Fps	3,39**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	37,9 Fps	20,1 Fps	3,55**
Gigabyte GV-RX26T256H	ca. € 80,-	Radeon HD2600 XT	256 DDR3 (1,3 ns)	800/800 MHz	120/24	Passiv	37,5 Fps	18,4 Fps	3,56**
Xfx Geforce 8600 GT 620M XXX	ca. € 90,-	Geforce 8600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	620/800 MHz	32/max. 32	2,3/2,3 Sone	34,2 Fps	19,2 Fps	3,73**

HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 - CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte X38-DQ6	ca. € 200,-	X38	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,39
Gigabyte P35-DS4	ca. € 130,-	P35	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Gigabyte P35-DS3P	ca. € 120,-	P35	F2/1.1	-	3	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,44
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 130,-	975X	0701/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firew., Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 140,-	P965	0702/1.00G	-	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firew., LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
Gigabyte P35-DS3	ca. € 85,-	P35	F4/1.0	-	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Asus P5N-E SLI	ca. € 85,-	Nforce 650i SLI	0602/1.01G	-	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
MSI P6N SLI-FI	ca. € 85,-	Nforce 650i SLI	2.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,67
Abit IP35-E	ca. € 70,-	P35	1.1/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,72
Asrock 4CoreDual-VSTA	ca. € 55,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	1	4	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,45

SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 170,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 200,-	790FX/SB600	F3C/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 75,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Asus M2R32-MVP	ca. € 80,-	RD580/SB600	0607/1.02G	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 2x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
MSI K9N4 SLI	ca. € 70,-	Nforce 500 SLI	1.2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	1,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,71
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 55,-	690G/SB600	0502/1.01G	-	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 60,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	1	3	x16(1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA , AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 90,-	2x 1.024 MB, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99
Qimona HY64D6320GU-5-B	ca. € 25,-	1x 512 MB, DDR400	230 MHz DDR, 2,6 Volt	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,11

DDR2-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-1000	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 450,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 100,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-15	4-4-4-12, 2T	1,63
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 50,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	580 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,66
Corsair TWIN2X2048-8500C5D	ca. € 130,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	587 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 2T	1,66
OCZ Reaper HPC OCZ2RPR10662GK	ca. € 95,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	560 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,69
Take MS TMS1GB264C081-805AP	ca. € 15,-	1x 1.024 MB, DDR2-800	520 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,87
MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 35,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15	Nicht möglich	2,05
G.Skill F2-6400CL5D-4GBPQ	ca. € 75,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	440 MHz DDR, 2,1 Volt	5-5-5-15	Nicht möglich	2,09

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach



	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 230,-	SATA II	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	91,0 MB/s / 89,4 MB/s	2,27
Seagate Barracuda 7200.11 ST31000340AS	ca. € 230,-	SATA II	1.000 GB	7.200	0,6 Sone/0,7 Sone	12,7 ms	32 MB	79,6 MB/s / 78,8 MB/s	2,44
Samsung Spinpoint T166 HD501LJ	ca. € 80,-	SATA II	500 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2 MB/s / 63 MB/s	2,78

LABORBERICHT

Razer Destructor

HERSTELLER	PREIS
Razer	Ca. € 40,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.razerzone.de	Befriedigend

Die 330x250 Millimeter große Oberfläche des rutschfesten Hartplastik-Pads bietet auch genug Platz für Spieler, die eine niedrige Mausempfindlichkeit bevorzugen. Dank der geringen Höhe von 2 Millimetern ist die mit einer Transporttasche gelieferte Mausunterlage sehr ergonomisch. Dazu verbindet sie Präzision und Kontrolle mit minimalen Start- und Reibwiderständen. (fs)



GESAMT 1,54

Asus Striker 2 Formula

HERSTELLER	PREIS
Asus	Ca. € 250,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.asus.de	Ausreichend

Die mit drei PCI-Express-2.0-Steckplätzen ausgestattete Hauptplatine kombiniert den 780i-SLI-Chipsatz mit einer mächtigen Kühlung, cleveren Ausstattung und einem BIOS, das keine Wünsche offen lässt. Für unerfahrene Übertakter gibt es sogar eine „CPU Level Up"-Funktion, die Einstellungen automatisch vornimmt. (fs)

GESAMT 1,49

Thrustmaster Ferrari GT Experience

HERSTELLER	PREIS
Thrustmaster	Ca. € 40,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.thrustmaster.de	Sehr gut

Zur Ausstattung der Lenkeinheit, die ein Schraubmechanismus fest an die Tischplatte fixiert und die Eingaben ohne Verzögerung umsetzt, gehören ein Steuerkreuz, sieben Knöpfe und zwei Schaltwippen. Die Pedaleinheit für Gas und Bremse erlaubt eine gute Kraftdosierung, kommt aber auf glatten Böden ins Rutschen. (fs)

GESAMT 1,74

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 300,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	-	1,80
Benq FP93GX+	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 230 cd/m²	-	1,90



20 BIS 24 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll)	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97
Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll)	ca. € 265,-	D-Sub, HDMI	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	57 bis 232 cd/m²	USB-Hub, Audio	1,97
Samsung Syncmaster 245B (24 Zoll)	ca. € 390,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m²	-	2,00



SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90



MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept E Magnum Power Edition	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 360,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 60,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 130,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 160,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 65,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Ja	Nein	1,65
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,67
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,70

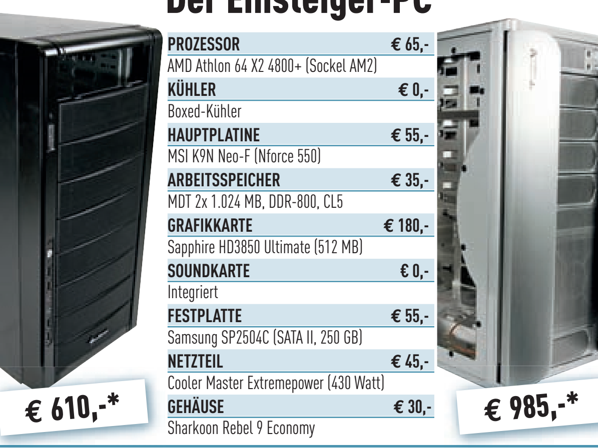


TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,42
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,56
Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86



ENDKRASSE PCS



Der Einsteiger-PC

Komponente	Preis
PROZESSOR – AMD Athlon 64 X2 4800+ (Sockel AM2)	€ 65,-
KÜHLER – Boxed-Kühler	€ 0,-
HAUPTPLATINE – MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	€ 55,-
ARBEITSSPEICHER – MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	€ 35,-
GRAFIKKARTE – Sapphire HD3850 Ultimate (512 MB)	€ 180,-
SOUNDKARTE – Integriert	€ 0,-
FESTPLATTE – Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)	€ 55,-
NETZTEIL – Cooler Master Extremepower (430 Watt)	€ 45,-
GEHÄUSE – Sharkoon Rebel 9 Economy	€ 30,-

€ 610,-*

Der Aufsteiger-PC

Komponente	Preis
PROZESSOR – Intel Core 2 Duo E8400 (Sockel 775)	€ 175,-
KÜHLER – Thermaltake Ruby Orb	€ 20,-
HAUPTPLATINE – Gigabyte P35-DS3P (P35)	€ 110,-
ARBEITSSPEICHER – MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	€ 35,-
GRAFIKKARTE – Zotec Geforce 8800 GT AMP! (512 MB)	€ 260,-
SOUNDKARTE – Integriert	€ 0,-
FESTPLATTE – Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 80,-
NETZTEIL – Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 Watt)	€ 60,-
GEHÄUSE – Thermaltake Armor Jr.	€ 85,-

€ 985,-*

Der High-End-PC

Komponente	Preis
PROZESSOR – Intel Core 2 Quad Q9300 (Sockel 775)	€ 250,-
KÜHLER – Scythe Mugen	€ 35,-
HAUPTPLATINE – Asus Maximus Formula Special Edition (X38)	€ 210,-
ARBEITSSPEICHER – Aeneon 2x 1.024 MB DDR2-1066, CL5	€ 85,-
GRAFIKKARTE – Asus EN8800ULTRA (768 MB)	€ 560,-
SOUNDKARTE – Creative SB X-Fi Xtremegamer	€ 55,-
FESTPLATTE – Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 80,-
NETZTEIL – Be quiet BQT P7-650W (650 Watt)	€ 115,-
GEHÄUSE – Silverstone TJ09	€ 240,-

€ 1.935,-*

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.



SPIEL. SATZ. SIEG!

KAUFEN SIE BEIM MEHRFACHEN TESTSIEGER !

z.B. GAMESTAR 04/07 „schnell und leise zum Testsieg“ und „hohe Spieleleistung und leise Kühlung bringen dem ...Gaming PC den Gesamtsieg“. Fazit: „Tolles Spielepaket“

z.B. VISTA MAGAZIN 09/07 „... Kaufen, wenn Sie schon immer einen sehr gut verarbeiteten, leisen und leistungsfähigen Komplett-PC ...haben möchten.“

z.B. PC MAGAZIN 01/08„ ..sehr gut ausgestattet, rasend schnell, in tolle Gehäuse gekleidet .. . Er ist schneller. .., verfügt über bessere Serviceleistungen und ist geradezu liebevoll verarbeitet.

z.B. Windows Vista 01/08„ ..an der hervorragenden Verarbeitung müssen sich die anderen ... messen lassen. Leise, aber leistungsfähig und schnell.

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling
Bestell-Hotline: 022 36 / 848 0

Silentium 8800GT

Intel Core 2 Duo 6750 2,67GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
Mainboard Intel 945 GC
250 GB Samsung SATA HD 8MB
512 MB GeForce 8800 GT XFX
20x Samsung SATA Brenner 203B
400W be quiet! Netzteil
Combat Ready Gehäuse rot

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

699.99

Silentium 8800GTS

Intel Core 2 Duo 6750 2,67GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
Mainboard Intel 945 GC
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GTS G92 neu!
20x Samsung DVD Brenner 203B
400W be quiet! Netzteil
Combat Ready Gehäuse schwarz

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

799.99

Silentium 8500

Intel Core 2 Duo 8500 3,16GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Mainboard Intel P 35
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GTS G92
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W be quiet! Netzteil
Combat Ready Gehäuse silber

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

899.99

Q6600 @ 3,2 GHz

Core 2 Quad Q6600@3,2GHz
2048 MB DDR2-1066 Mushkin
Mainboard Intel P35 by OC Team
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GTS G92 EVGA
20x Samsung SATA Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Thermaltake Armor jr. by OC Team

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1069.99

Silentium PC

Alle Combat Ready PCs sind flüsterleise. Insbesondere die beliebten Gaming Gehäuse von Thermaltake, Coolermaster und Silverstone profitieren von unseren Geräuschreduzierungmaßnahmen. Laut war gestern. In Kürze finden Sie Meßergebnisse aus unserem Testlabor zu allen PCs auf unserer Homepage mit Angaben zur Lautstärke in dB und sone. Darauf können Sie sich verlasssen.
Immer wieder lobt die Fachpresse die geringe Lautstärke. Auszug aus dem VISTA Magazin 10/07: „Kein anderer PC im Testfeld arbeitet so leise wie das Modell aus dem Hause Grey Computer. Mit 0,4 Sone im Leerlauf und 0,9 Sone ist der PC noch einen Tick leiser.... macht einen exzellent verarbeiteten Eindruck... Hersteller manch teurer Komplett PCs könnten sich hier eine Scheibe abschneiden.“

Silentium Q6600

Core 2 Quad Q6600 2,4GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Mainboard Intel P35
750 GB Samsung SATA HD 32MB
512 MB GF 8800 GT G92 XFX
20x Samsung SATA Brenner 203B
550W be quiet! Netzteil
Thermaltake Armor jr. by OC Team

60 Monate Garantie
einzigartige 3D Gamer Upgrade Garantie auf CPU,RAM und Grafik, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht

999.99

Q66@3,2 88GT SLi

Core 2 Quad Q6600@3,2GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
Mainboard 780i Nvidia SLI
500 GB Samsung SATA HD 16MB
2x 8800GT 512 MB SLi Verbund
20x Samsung DVD Brenner 203B
700W be quiet! Netzteil
Sharkblack mod by OC Team

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1399.99

3D Gamer Upgrade Garantie

Nur bei uns erhalten Sie diese einzigartige für Gamer konzipierte Garantie, die spätere Aufrüstungen vereinfacht:
„Im Kaufpreis eines Combat Ready PC ist die 3D Gamer Upgrade Garantie enthalten: Sie gilt für CPU, Speicher und Grafikkarte. In den ersten 6 Monaten nach Kauf zahlen Sie nur die Differenz der aktuellen Komponenten-Verkaufspreise.“

QX9650 @ 4,0GHz

Silentium Liquid Extreme
Quad Core Ex. QX9650@4.0GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
nVidia 780i SLI Board neu!
750 GB Samsung SATA HD 32MB
512 MB GeForce 8800 GTS EVGA
20x Samsung SATA DVD Brenner
700W be quiet! Netzteil
Shark mod by OC Team

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

2349.99

DEUTSCHLANDS FÜHRENDE

Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen. VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

Tel.: 0 22 36

Alle Systeme ab 500,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert !

Ein echter Gewinn!

Preise im Gesamtwert von 4.600 Euro locken! Die tollen Sachen haben EA, Be quiet und Genius zur Verfügung gestellt. Mitmachen lohnt sich! Dieses Gewinnspiel findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games, PC Games Hardware, SFT und Windows Vista: Das Offizielle Magazin statt.

Wer hat noch nicht, wer will noch mal? Zu gewinnen gibt es:

HELLGATE: LONDON VON EA

London liegt in Schutt und Asche und in den Ruinen tummeln sich garstige Dämonen. Damit Sie diesen nicht schutzlos ausgeliefert sind, gibt Ihnen EA in *Hellgate: London* allerhand durchschlagskräftige Argumente gegen die Höllenbrut in Form von unzähligen Waffen und Magie an die Hand.
Damit auch Sie die stimmungsvolle Grafik des Mehr- und Einzelspieler-Shooters genießen können, spendiert EA den Gewinnern neben einem umfangreichen Fanpaket (Comic, Roman, Lösungsbuch, Hoodie, Shirt, Kalender, Mauspad, Schlüsselanhänger, Tasse, Lanyard) auch eine schnelle Zotac-Grafikkarte mit 8800-Chip von Nvidia.

Wert: € 1.800,-





5x Hellgate-London-Fanpaket



1x Zotac Geforce 8800 GT

BE QUIET – NETZTEILE

Mit den neuen Dark-Power-Pro-Netzteilen in der „First Class"-Edition bietet der Hersteller Modelle mit einer auf 88 Prozent gesteigerten Effizienz an. Dank „ECASO" steuert das Netzteil angeschlossene Gehäuselüfter darüber hinaus in Temperaturabhängigkeit. Ebenfalls außergewöhnlich sind die modularen (vertauschungssicheren) Kabel, von denen jedem Netzteil mindestens 16 Stück (!) beiliegen. Be quiet gewährt auf die Netzteile drei Jahre Garantie.

Wert: € 1.800,-



5x Be-quiet-Tasche (für Handy, Laptop, MP3-Player)





5x Dark Power Pro „First Class" (450, 550, 650 Watt)

GENIUS – FÜR GAMER

Genius hat diesen Monat einen Rundumschlag für Zocker im Angebot. Mit der 535 Agama gibt es eine Lasermaus mit maximal 2.000 Dpi. Auf Tastaturseite wird die Eingabegeräte-Ausrüstung mit der Slimstar 335 abgerundet – hier haben Sie neben einer kompakten Tastatur auch 15 programmierbare Sondertasten. Ideal für die Netzwerk-Party: das faltbare HS-03U-Headset.

Wert: € 1.000,-



10x Slimstar 335



10x Navigator 535 Agama



10x HS-03U



DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Welche Windows-Vista-Eigenschaft soll in *Hellgate: London* für zeitgemäße Grafikpracht sorgen?



a) DX 10
b) AK 47
c) US5
d) R2 D2

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **02.04.2008.**



WAS ZUM ZOCKEN :: GUCKEN UND HÖREN!
NEUESTE SPIELE FÜR DEIN HANDY
Drinking Fun Best.Nr.38201
Sei auf Zack! Berechne deinen Promille-Gehalt und die dazugehörende Ausnüchterungszeit!
Vegas Poker Best.Nr.38200
Versuche dein Glück in LasVegas! Drei Varianten enthält dieser aktueller Spieleklassiker!
Discolights Best.Nr.38197
Mach Dein Handy zu der kleinsten, geilsten und besten Diskothek der Welt. Das ist echt cool!
College Girls Best.Nr.38196
Du liebst das schönste College-Girl. Wird sie deine Liebe erwidern? Tolles Adventure.
GAME FINDER Best.Nr.20000
Sofortiger Zugriff auf hunderte Spiele zum direkten DOWNLOAD
Pink Bay Flowers "Luci" Best.Nr.38323
Der Luciana ist es sooo heiss, kannst Du ihr beim Ausziehen helfen ?
Advanced Karpov Chess Best.Nr.38391
Geniales Schachspiel von Anatoli Karpov. Tolle 3D-Grafik und starke Engine. Los...
Beach Dolls Best.Nr.38549
Heiße Babes und ein tolles Spielkonzept. Ziel ist es, alle Blasen zum Platzen zu bringen. Nach erfolgreichen Leveln zeigen die Girls alles!
UFO Adventure 2 Best.Nr.38501
Steuere Dein Schiff durch den Astroidensturm in den freien Weltraum. Weiche allen Gefahren aus!
Erotic Asian Best.Nr.38422
Lass Dich von asiatischen Girls verführen!
Marijuana Bush Best.Nr.38408
Du bist Marihuana Bush, der härteste Agent. Beschütze USA vor teuflischen Terroristen und bewahre sie vor dem Abgrund. Lets go!
Hentai SUDOKU Best.Nr.38344
Erotisches Sudoku Spiel. Du wirst auf jeden Fall großzügig belohnt werden!
For a Million Dollar$ Best.Nr.38523
Die Gang plant ein grosses Ding. Die Helicopter Spezialeinheit muss sie fangen. Es wird knapp...
Sweet Invaders Best.Nr.38191
Die schönsten und gefährlichsten Wesen im Universum. Die "Space-Amazonen" Siege und erhalte die Beauty-Babes.
Cobra Best.Nr.38519
Fliege den Helicopter im Dschungel, greife Ziele an, erledige Fahrzeuge, Truppen und Panzer!
PeepTRIS Best.Nr.38547
PeepTRIS - Die Sexy Variante vonTetris. Spiele dich durch die Level und erobere Traumfrauen.
Marble Matrix 3-D Best.Nr.38555
Heute musst du sie zerstören, um aus der Matrix auszubrechen: Du hast wenig Zeit.
Hot Girls Sonia Best.Nr.38383
Hole dir die Slideshow mit der aufregenden Sonia und erlebe prickelnde Augenblicke....
Last Exam Best.Nr.38566
Die 'Galactic Fleet' wartet auf den Helden. Eine tolle Mischung aus spannendem Abenteuer und komplexen Rätseln wartet.
Erotic Pairs Best.Nr.38543
Sexy Blondes! Es wartet endloser Spielspaß mit sündigen, dafür umso verführerischen Ladies, die es kaum erwarten von dir gefunden zu werden...
Live Rush Best.Nr.38545
Karriere, Geld, Bildung und Spaß... oder total vermasseltes Leben. Das ist eine komplette Welt voller unerwarteter Ereignisse, wie im Leben...
NAMENS-LOGOS
43065 42763 42954 43737 42825 43739 43134
SMS mit PAF + Bestellnummer und einem Namen an 86688* wie z.B.: PAF 43370 Dennis
Bei Bestellung für Personal Pics mit 2 Namen trenne die Wunschnamen durch ein KOMMA z.B.: PAF Jenny, Olli
43150 43149 43374 43273 43276
WWW.HANDYSPIEL.DE
FETTE HANDY-LOGOS
45055 45050 45052 45048 45049 45054 45056
43085 45033 42914 43774 43038
42730 43236 43157 43047 43154 43930
TOP 10 CHARTS
Alle Titel aus unseren aktuellen TOP Song Charts von Platz 1 bis Platz 10! Immer super aktuell auf Dein Handy!
Best.Nr. 20100
Sende PAF+ die Bestellnummer per SMS an
Das erste Produkt KOSTENLOS
+40% SPAREN
87555**
SEXXXY LOGOS
45069 45073 43805 45084 49941
45067 45078 42239 43302 45064
45072 49942 43539 45058 43060
43804 45079 43223 45059 43736
RINGTONES
FUSSBALL
36196 Schalke Stadion
36197 Bayern Gesang
36198 Dortmund Fans
36199 Hamburg Stadion
36200 Bremen Stadion
36201 Bochum Fans
36202 Nürnberg Live
36203 Berlin Fangesang
EROTIK
36054 Sex, Sex, Sex
36057 Wilder Orgasmus
36076 Extase
36020 Nymphomanin
36062 Krasse Frau
36075 Big Orgasmus
36068 Zartes Vorspiel
36021 Zwei Frauen
WITZIGES
36049 Formel 1
36095 FBI Sirene (USA)
36180 Polizeisirene (D)
36179 Big Ben
36182 Altes Telefon
36008 Kirchenglocken
36011 Deutsche Hymne
36039 Lachendes Baby
36093 Teuflische Lache
36001 Klospülung
36087 Hosenscheisser
36181 Kettensäge
36088 Nasa Countdown
36083 Happy Birthday
36089 Raucherhusten
36042 Hundebellen
36174 ICQ-Ton
36094 Jodel
36175 U-Boot Sonar
36183 Löwengebrüll
36016 Krankes Lachen
36085 Werwolf
Sende eine SMS mit CAG + Bestellnummer an
Kein ABO Einmalige Bestellung
87555*
Telefonische Bestellung 0900-510 305 581
HANDY-THEMEN
85000 85009
SEXXXY -VIDEOS
32060 32240 32071 32257
32234 32093 32255 32051
32249 32235 32256 32062 32014 32258
32232 32057 32243 32251 32056 32092

KNALLER!

Holen Sie sich jetzt drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD für nur € 10,50!

JETZT ZUGREIFEN UND:
- KOSTENLOSES GESCHENK ABGREIFEN!
- VERSANDKOSTENFREI!
- 3 AUSGABEN MIT ÜBER 33 % RABATT SICHERN!
- ANGEBOT NUR SOLANGE VORRAT REICHT!



Exklusives Crysis-Sonderheft von PC ACTION:

52 vollgepackte Seiten zum aktuellen Thema Crysis. Crysis-Test, Tipps und Komplettlösungen für die Solokampagne und den Mehrspielermodus, die besten Maps & Mods auf 18 Seiten und auch auf DVD.

Außerdem im Heft:
DIN-A1-Megaposter zu Crysis, jede Menge Spiele auf DVD, ultimatives Patch-Archiv u. v. m.

PRÄMIEN-Nr.: 003339



USB-Stick: Kingston DataTraveler I 1 GB

Einfach nur klicken und ziehen – und schon sind alle gewünschten Dateien auf dem DataTraveler-USB-Stick abgelegt: Berichte, Bilder, Tabellen oder andere wichtige Dokumente. Der DataTraveler lässt sich an praktisch jedem Gerät mit USB-Schnittstelle einsetzen und ist damit selbst zur Datenübertragung vom Macintosh auf den PC und umgekehrt geeignet.
Lieferung solange Vorrat reicht.

PRÄMIEN-Nr.: 003362

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de.



☒ Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 10,50!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
- ❒ **Sonderheft PCA 01/08 Crysis (Art.-Nr.: 003339)**
- ❒ **USB-Stick: Kingston DataTraveler I 1 GB (Art.-Nr.: 003362)**

(Angebot nur, solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ
Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PA MI 18

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.





COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann

Chefredakteur/Objektleitung **Petra Fröhlich**
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Joachim Hesse**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Dennis Blumenthal, Alexander Frank, Michael Grill
Ständige freie Mitarbeiter Jürgen Krauß, Ralph Wollner
Chef vom Dienst Stefan Weiß
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat/Textchef Margit Koch-Weiß, Herbert Aichinger, Birgit Bauer, Claudia Brose, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt

Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Jesse Grose, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Anne-Marie Kandler, © Warner Bros. Interactive
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Felix Helm, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Dominik Schmitt, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Andreas Hofner

www.pcaction.de
Redaktion Lukasz Ciszewski, Christian Gürnth
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Commercial Director
Hans Ippisch
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Stephan Donaubauer: Tel.: +49 911 2872-255; stephan.donaubauer@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel: +49 (6151) / 5002-100; Fax: +49 (6151) / 5002-101; Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 1.1.2008

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2007: 520.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION:
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film:
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



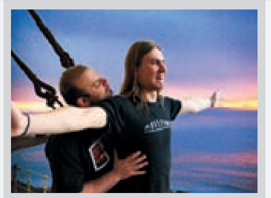
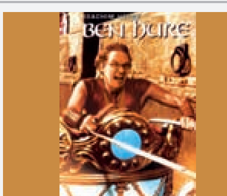
MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, N-ZONE, KIDS ZONE, KIDS GAMER, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY, CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT.

PC ACTION 5/2008 ERSCHEINT AM 19. MÄRZ 2008

Äktschn Män
BATTLEFIELD heroes
MOIN MÄDELS! SO FRÜH SCHON AM ZOCKEN!?
JAP! NEUER SHOOTER VON EA!
ALTER! WIE SEHT IHR DENN AUS!?
DAS BATTLEFIELD-HEROES-FIEBER HAT UNS ERWISCHT! WILLST DU MITZOCKEN!?
WIE LANGE WILL EA DIE BATTLEFIELD-KUH DENN NOCH MELKEN!? NEE, LASS MAL STECKEN, FÜR DIESEN KOMMERZSCHEISS BIN ICH NICHT ZU HABEN!
... ES IST KOSTENLOS!
SOLDAT ÄKTSCHNMÄN MELDET SICH ZUM DIENST!
© '08 www.Gunjack.de

Filmumsetzungen, die wir uns anlässlich der Oscar-Verleihung wünschen

 PLATZ 1 Dirty Dancing	 PLATZ 2 Das Fenster zum Hof	 PLATZ 3 Titanic	 PLATZ 4 Ben Hure	 PLATZ 5 King Arthur
HINTERGRUNDGESCHICHTE				
Der 22-jährige Dennis Blumenthal hatte noch nie eine Freundin (außer seiner Katze). Das soll sich ändern! Spannend, hoher Story-Faktor von **5,5**	Im Spiel zum Film mit Christopher Reeve beobachtet ein Spanner mit Fernglas die nackte Blondine vom Haus gegenüber. Scharf! **3,3**	Leonardo will Kate bumsen, Eisberg will Schiff bumsen. Derart viel Tiefgründigkeit verdient den höchsten Story-Faktor, und zwar satte **6,5**	Der gelernte Rohrverleger Ben Hure aus Hürth-Knapsack verdient sich bei Wagenrennen im alten Rom ein bisschen was dazu. Dünne Story! **1,2**	Das Spiel erzählt die Artus-Sage aus der Sicht der Frauen (Gwenhwyfar und so). Fast schon die Höchststrafe! Deshalb der niedrige Faktor von **2,2**
SPIELZIEL				
Ein Mann tut so, als würde er gerne tanzen, nur damit er eine hakennasige Frau rumkriegt und sie vögeln kann. Wegen der Sexszenen gibt's **83,5**	Der Held muss es innerhalb von 15 Spielstunden schaffen, sich drei Mal einen von der Palme zu wedeln, ohne aus dem Rollstuhl zu fallen. **17,5**	Sie steuern den Eisberg, müssen das Schiff treffen und dürfen so dafür sorgen, dass Leonardo DiCaprio verreckt. Geil! Fetter Multiplikator von **87,5**	Es gilt vor allem Rennen zu fahren und Rohre zu verlegen. Allein für die weibliche Hauptrolle Michaela Schaffrath gibt's 'nen prallen Bonus. **46**	Während die Männer packende Schlachten schlagen, hockt Ihre Heldin die ganze Zeit am Spinnrad oder kämmt sich die Haare. Hammer! **25,5**
KRITIKPUNKT				
Ein Mann, der weder Waldorfschüler noch schwul ist, würde nie freiwillig tanzen. Unrealistisch! Daraus ergibt sich der hohe Divisor **23,4**	15 Stunden nur im Rollstuhl hocken und regelmäßig zum Atmen die Space-Taste drücken ist ein bisschen ermüdend, aber noch okay. Ergo: **5,2**	Das Spiel an sich dauert maximal 30 Minuten, der Blubblub-Abspann zweieinhalb Stunden. Sehr voraussehbar, deshalb der höchster Divisor: **66,6**	Ein öder Schleichlevel: Sie müssen es eine Zeit lang vermeiden, von der Kamera eingefangen zu werden, weil Sie eine goldene Armbanduhr tragen. **12**	Als Frau darf man nie das Schwert aus der Scheide ziehen, was ja wohl nicht im Sinne der Gleichberechtigung ist. Wir sagen pfui und: **15,5**
HITPOTENZIAL				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Hintergrundgeschichte x Spielziel) : Kritikpunkt = Hitpotenzial-Kennziffer

Ganz schlimme Pilot-Folgen

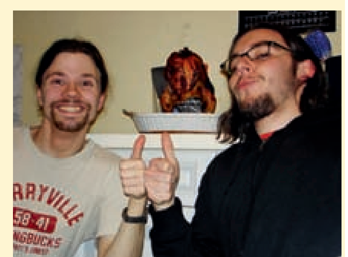


»Der Junge mit der Mundharmonika.«

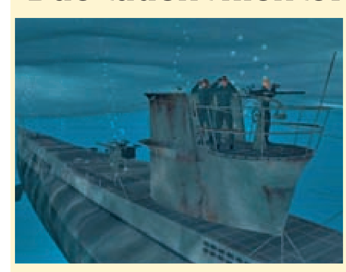
„Ich dachte, ich schreib euch heut mal aus gegebenem Anlass. Der Anlass ist das Bild, das ich extra für euch gemacht habe", tat neulich unser Leser Roman Walker per E-Mail kund. Na super, endlich ist klar, wer dafür verantwortlich zeichnet, wenn irgendwelche Flugzeuge in Hochhäuser krachen: Piloten-Penner, die während der Arbeit lesen oder sich für ein beknacktes Foto nach hinten umdrehen! Wir wollen damit nichts zu tun haben, Walker (aber grüß deinen Bruder Johnnie)!

Ein echter Daumenschmaus

Nils und Sebastian aus Rostock haben sich an unserem PC ACTION-kocht-Rezept Biochick versucht. Halbwegs erfolgreich, wie der braun-schwarze Gockel im Hintergrund beweist. Wir finden, das war eine außergewöhnliche Leistung, zeigt uns doch das gesendete Foto (rechts), dass die siamesischen Zwillinge an den Händen zusammengewachsen sind! Spitze, was Behinderte leisten können.



Das taucht nichts!



„Hi, im Anhang findet ihr 'nen seltsamen Screenshot, den ich in *Silent Hunter 3* gemacht hab", lässt uns Leser Matthias Collischon wissen. Nun, die Herren, die während des Tauchgangs auf dem Bild links absaufen, sind wirklich saudämlich. Was lernen wir daraus, lieber Matthias? U-Boote bei dieser Simulation besser nicht mit Mitgliedern der österreichischen Bundesmarine besetzen!

In letzter Minute*


ASSASSIN'S CREED

Zu dieser Ausgabe hat es dann doch nicht mehr geklappt, aber kommenden Monat liegt der Meuchelmörder-Spaß *Assassin's Creed* endlich zum Test vor (äh ... hoffen wir jedenfalls). Außerdem enthüllen wir ein bislang streng geheimes Action-Projekt, das auf den *Alien*-Filmen basiert. Hurra!

* Alle Angaben ohne Gewähr

Außerdem ...
Als Vollversionen gibt's ein Strategiespiel, das wir 2005 mit 89 % bewertet hatten, und ein Adventure mit Jules-Verne-Story. Käufer unserer Filmausgabe erfreuen sich zusätzlich am Science-Fiction-Actionfilm *Dead or Alive: Final* von Skandal-Regisseur Takashi Miike.



Epilog

Hesse: Was sagen Sie eigentlich zum neuen *Rainbow Six*, Fränkel?

Fränkel: Zu wenig Neues fürs Geld! Lauer Aufguss. Ich warte lieber auf *Rainbow 7*, ich bin nämlich schlau!

Hesse: Ohgottogottogottgottogott, ich möchte bitte aufwachen.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 19. MÄRZ 2008


WWW.RPC-GERMANY.DE
ROCCAT
BEST ROLE PLAY EQUIPMENT
PRÄSENTIERT:
Role Play Convention
RPC
Eine Convention rund um das Thema Rollenspiel
vom Brett- bis zum Onlinespiel
ROLE-PLAY-CONVENTION 2008
“HEROES & QUESTS“
26. bis 27. April 2008
in der Halle Münsterland
NRW | Münster
buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE
PC ACTION
PC Games